ОСТРОВА УЖАСА

By Colin McComb и Scott Bennie

АВТОРЫ

Дизайн: Colin McComb (Нидала, Носсос, Фаризия, Сарагосс, Сцена, Стаунтон Блаффс, Тимор, Марикит, Туманный Перевозчик, Морской Зомби, Вереакула) и Scott Bennie (И'Кат, Дикие Земли).
Редактор: Annie Gray McCready
Координатор проекта: Timothy B. Brown
Обложка: Jeff Easley
Художники: Jaimie Lombardo, Ron Hill
Карты: John Kencht, Dave Sutherland
Графический дизайн: Roy Parker
Подбор шрифтов: Angelica Lokotz
Производство: Sarah Feggestad
Специальное спасибо: Rich Baker, Tim Beach, Anne Brown, Timothy B. Brown, William W. Connors, the Garbett McComb, Andria Hayday, Slade, Rob King, Paul Nelis, Bruce Nesmith, Kevin Pohle, David Sutherland, Pierre Yu, Dave Zenz.
1992 © **TSR 9348 (RR4)**

Перевод: Mr.Garret

MRT011
2005,2006 © Eternal Order

Новые переводы по Равенлофту(r), Мультивселенной Planescape(tm), Мертвым землям(tm), Королевствам Каламара(r) и Саге о Копье (tm) могут быть найдены на нашем сайте: www.graycardinal.narod.ru
Наш форум расположен по адресу: www.forums.rpgworld.ru

ВВЕДЕНИЕ

Что мысль потерянная есть? О нет, она не умерла и жаждет мщенья, бессмертной ярости, и полного презрения к попыткам покориться, отступить или свободу навсегда забыть.

Мильтон

Какой бы путь не избрал для себя путник, он не сможет долго сопротивляться зловещему зову Равенлофта. Когда белая пелена тумана начинает подниматься от дорожных камней, уже поздно думать о спасении. Равенлофт загадочно манит к себе, и даже самые храбрые персонажи, не могут не поддаться его угрюмому зову.
Внутри этой книги вы найдете описание новых доменов, а также истории, которые описывают падение их правителей и правительниц. Некоторые из этих лордов люди. В качестве примера, можно вспомнить Елену Правоверную, которая впала во тьму из недостатка благочестия. Другие, как Драга Соленый Кусака, уже не полностью принадлежат человеческому роду, и показывают свою истинную сущность во время актов нападения или защиты. Здесь есть и совсем нечеловеческие существа. К последним, можно отнести Королеву Роя, внутри которой полыхает пламя звериных страстей, не понятных ни одному представителю людского племени.
На этих страницах приведены лишь некоторые повелители Туманных Островов. Эта книга – ключ к склепу, в котором хранится ужас и безумие. Этот том, будет дорогой, которая приведет ваших игроков в царство новых ужасных приключений.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ОСТРОВАХ

Если вы думаете, что повелители Туманных Островов менее порочны, чем владетели Доменов Ядра, то вы серьезно ошибаетесь. Их злобные поступки, временами, превосходят преступления других дарклордов, вследствие чего, острова, находящиеся в их владении, во многом отражают характер своих хозяев. Повелители Островов черпают свои силы непосредственно из Земли, вследствие чего, этих правителей не так-то легко победить или запугать.
Поскольку острова значительно меньше Кластеров или Доменов Ядра, то их повелители, обычно, гораздо сильнее заинтересованы в том, что происходит рядом с ними. Конечно, это не значит, что повелитель острова, только и делает, что сидит в ближайшем, темном углу и дожидается того момента, когда мимо него пройдет партия искателей приключений. Как правило, злодеи внимательно следят за происходящим и стремятся предотвратить те опасности, которые угрожают их непосредственному существованию. Итак, для того, чтобы не привлечь к себе злобное внимание островного лорда, его гости должны вести себя тихо и скромно.

ДАРКЛОРДЫ

Повелители островов – не безрассудные глупцы. Как правило, они не рискуют своими жизнями, сходясь в открытом бою с искателями приключений. Правители туманных земель бросают в бой лишь тогда, когда уверены в своей победе, или когда у них не остается выбора. Конечно, из любого правила существуют исключения. К примеру, Елена Правоверная всегда стремиться принять участие в бою, так как свято уверена в том, что ей ничего не страшно. С другой стороны Сэр Торренс Блэйсмит – правитель Стаутон Блаффс – будет стремиться, любым способом, избежать возможной конфронтации с противником.

Правители Островов – это пульсирующие сердца зла, вокруг которых формируется подчиненная им земля. Вне всякого сомнения, сами по себе, они являются владетелями могущественных сил. Некоторые из них способны изменять ландшафт своего домена, тогда как другие обладают властью над погодой. Игроки должны понять, что им вряд ли удастся использовать природу и рельеф островов против их непосредственных владельцев, ибо лорды являются неотъемлемой частью земли.
Вне всякого сомнения, даже самые слабые лорды, представляют собой огромную опасность для группы хорошо подготовленных искателей приключений. По этой причине, мастер должен помнить, что встреча с владетелем острова, это не рядовое событие. Повелители островов знают о своих могущественных возможностях, и, во многих случаях, будут максимально эффективно использовать их против героев.

АТМОСФЕРА РАВЕНЛОФТА

Когда вы начинаете кампанию по Равенлофту (r), вы должны всегда держать в голове ряд основополагающих элементов сеттинга. Наиболее важным моментом, является сохранение изначальной Готической атмосферы, создание которой, описано в основной книге правил, в главе *Техника Ужаса.*
Изоляция, также важна для мрачной, угрюмой атмосферы готического приключения. При этом, героев не обязательно разделять физически. Мрачные мысли и неясные подозрения, смогут разделить партийцев духовно.
Во время путешествий по Равенлофту, мастер должен описывать не только то, что видят герои, но и то, что они чувствуют. Он не должен опускать ни малейшей детали, которая подчеркивает правильное настроение. К примеру, если мастер говорит – «Вы видите на стене красное пятно. Возможно это кровь» - то он разрушает готическую атмосферу приключения. Описание произведет гораздо больший эффект на партию, если оно будет подано в следующем ключе, – «Когда вы входите в комнату, в ваши ноздри пробирается запах разложения. До ваших ушей доносится монотонное жужжание роящихся мух. Вы понимаете, что насекомых привлекает большое, вязкое пятно багрового цвета, которое покрывает собой большую часть восточной стены. Вне всякого сомнения, эта субстанция уже немного подсохла». Если герои решают проверить пятно на стене, то они выясняют, что это засохшая кровь. Таким образом, использования ярких описаний, еще больше вовлекает игрока в разворачивающееся приключение. Конечно, для создания образных картин действительности, мастер должен иметь изрядное воображение, и не описывать окружающие явления одними визуальными категориями.
Во многих случаях, мастер должен описывать происходящие события таким образом, чтобы у игроков сложилось впечатление враждебности самой земли. Хорошо, если игроки начнут подозревать о существовании тайного заговора, направленного непосредственно против них. Осознав сложившуюся ситуацию, игроки начнут действовать крайне осторожно, опасаясь любых неприятных сюрпризов. Наиболее забавно, что подобная осторожность, усиливает ужасный эффект неожиданного события, которое мастер умело вставляет в ход своего приключения. Однако, ДМ не должен пугать своих игроков монстрами, которые внезапно выскакивают из-за угла. Этот прием лучше оставить для дешевых фильмов ужасов. Лучше будет дождаться такого момента, когда игроки немного расслабятся, и леденящее чувство страха внезапно поднимется из темных глубин туманов.
С другой стороны, мастер может избегать очень детальных описаний, поскольку игроки начинают уставать, слушая бесконечную последовательность монологов. По этой причине, описания должны быть эффектными, но, по возможности, краткими. Баланс между двумя вышеозначенными категориями должен определять сам ДМ.
Один из самых важных элементов Равенлофта, который можно использовать практически в любой кампании, это эффект контраста. Многие игроки считают демиплан серым,

мрачным, безысходным местом, в каждом темном углу которого таится по ужасному монстру. Несмотря на то, что, временами, подобный стереотип оказывается верным, в действительности Равенлофт место необыкновенной красоты. В чудесных лесах Нидалы, растут роскошные дубы, которые устремляют свои могучие ветви в бездонное синее небо. Иллюзионист Лемот Седам Жусте также мастер своего дела. Его спектакли действительно интересны, и захватывают зрителя до самого конца представления. Практические повсюду в Равенлофте, вы можете увидеть красоту и естественное великолепие природы.

Однако, вновь вернемся к контрастам. Красота доменов противостоит злу, породивших их лордов. Даже жуткие влажные пространства Сарагосса иногда становятся спокойными и умиротворенными. Шок от подобных изменений, может гораздо больше напугать игроков, чем внезапное столкновение с вампиром в какой-нибудь древней гробнице. Даже самые опытные искатели приключений будут не мало впечатлены, когда поймут, что среди раскрывшейся, перед их глазами красоты, находится темное сердце, полное зла. Возможно, что очарование красотой, под покровами которой таиться тьма, заставит персонажей серьезно понервничать.

Во время проведения кампании по Равенлофту, мастер должен старательно избегать упоминания терминов игровой механики. Это важно, поскольку каждой лишнее слово, имеющее отношение к объективной реальности, подрывает тонкую готическую атмосферу происходящих явлений. Во время боя, мастер должен описывать столкновения так, как их ощущает каждый участник битвы. Поскольку в реальной жизни мы не знаем истинное количество своих hp, игроки также могут догадываться о своем текущем состоянии здоровья. Больше того, мастер может держать при себе не только показатели жизни героев, но и листы с их основными характеристиками. В таком случае, все вычисления проходят в тайне от персонажей, что придает дополнительную достоверность мрачной атмосфере приключения. Чтобы игроки сохранили контроль над своим героем, ДМ может сообщать им о критических изменениях показателей, произошедших, к примеру, после укуса оборотня. Конечно, секретное использование характеристик помогает мастеру незаметно изменять статистику героев, модификация которых может стать следствием болезни, проклятья или какой-нибудь другой напасти.

Однако, вышеозначенный подход, имеет один, весьма существенный минус. Он во много раз увеличивает письменную работу мастера. В том случае, если ДМ считает подобную ношу непосильной, ему лучше оставить все как есть. Если же мастер желает добиться от игроков полного погружения в атмосферу и не боится бумажной работы, то ему просто необходимо воспользоваться вышеприведенными рекомендациями.

Также стоит отметить тот факт, что ДМ должен очень осторожно выдавать игрокам знания, относящиеся к физической природе демиплана. Помните, что даже дарклорды знают очень мало о свойствах той туманной тюрьмы, в которую их перенесли могущественные Темные Силы. Естественно, что большинство правителей Островов, осознает себя пленниками, и понимает, что новая земля каким-то образом отражает их жуткие пороки. При этом, обитатели мрачных земель, относятся к окружающей тьме довольно спокойно. Они простые крестьяне, или горожане, оказавшиеся в тяжелом для жизни месте. Естественно, что некоторые жители демиплана могут изменить место своего обитания, если начинают подозревать неладное, или имеют на руках улики против могущественных злодеев. Однако, в большинстве случаев, обитатели Равенлофта воспринимают свой мир как данность, у которой есть неизбежные недостатки и странности.

Сейчас же, добро пожаловать в Равенлофт. Вы вновь входите в Царства Страха, следуя за похоронной пеленой поднимающегося тумана. Бороться с белесой взвесью уже бесполезно. Она безжалостно хватает неудачников и тащит с собой во тьму, не внимая их мольбам и проклятьям. Туманы глухи к крикам несчастных. Хотя, возможно, просьбы и стенания достигают некоторых, весьма недружелюбных ушей.

НИДАЛА

Тот, кто сражается с монстром, должен быть уверен в том, что в процессе борьбы сам не станет чудовищем. Ибо когда ты смотришь в Бездну, Бездна пытливо всматривается в тебя.

Фридрих Ницше.

Возможно, что самой ужасной вещью в мире является заблудившееся добро. Соблазнение невинности и потеря чести, вот что стало причиной величайшей трагедии, в которой святая женщина воитель, перешла на сторону зла.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

В давние времена, имя молодого паладина Елены Правоверной громыхало во всех частях света, поскольку она карала врагов Бога в самых укромных уголках мира. В те времена, многие слышали об ее разящем мече и необыкновенной женской красоте. Вместе со своими соратниками (в числе которых была Катерина Шадоуборн – см. приложение *Дарклорды*), Елена очищали мир от слуг зла, пытаясь сделать вселенную добрее и лучше. Однако, со временем, пути борцов разошлись, и Правоверная в одиночку продолжила свою великую миссию. Силы воительницы постоянно росли, а новые помощники фанатично следовали за ней. Они говорили Елене, что она инструмент божественного возмездия, который они искали так долго и безнадежно.

Похвала и лесть последователей начали подтачивать душу Правоверной. Конечно, Елена понимала, что она является проводником божьей воли, и не достойна подобного почитания. Но она не смогла отказаться от любви последователей, и начала принимать подносимые ей дары. Некоторое время спустя, она снова вышла на битву со злом, оседлала верного единорога и отправилась уничтожать оставшихся негодяев. Однако, в этот раз, за ее спиной шли тысячи религиозных фанатиков, готовых отдать свои жизни за Елену и единственно правильного Истинного Бога.

Естественно, услышав о походе, Силы Зла решили подготовиться к встрече. Законопослушные, нейтральные и хаотичные монстры забыли о своих различиях, когда встал вопрос о выживании Зла, как темной ценности. Для того, чтобы спасти свою шкуру, бывшие последователи ужаса прекратили вражду и выступили против Елены единым фронтом. Ужасающая война со Злом длилась несколько месяцев и стоила огромных потерь обоим сторонам конфликта. В итоге, поредевшие силы добра одержали тяжелую победу. Остатки темной армии закрепились в маленьких крепостях или пытались скрываться в лесах и дремучих чащобах. Однако, все было тщетно. Фанатики Елены добивали злодеев повсюду, где только мог достать их разящий меч.

Расправившись с врагами рода человеческого, Елена начала почевать на лаврах, благосклонно принимая любовь своих подданных. Она была уверена в том, что более, никакое зло не сможет разрушить мир, царящий в ее земле. Наивная! Она забыла о страсти людей к саморазрушению! И эта забывчивость стала началом ее конца.

Восхитившись победой Елены, многие люди пришли к ней «дабы увидеть свет». После этого визита, они попали под власть бога, которому покланялась Правоверная. Несмотря на то, что большинство новых приверженцев пришло добровольно, некоторые из неофитов были насильно обращены в веру наиболее радикальными последователями «добра».

Некоторые пытались сопротивляться «Единственной Вере» словами, тогда как другие, наиболее горячие, просто хватались за мечи. Обозлившись на Еретиков, фанатики пришли к своей госпоже и оклеветали приверженцев других религиозных верований.

Елена, никогда не шла на компромисс с потенциальными врагами, вследствие чего ею была объявлена новая Святая Война. Жертвами, разгоревшегося конфликта должны были стать бывшие союзники по лагерю добра. Правоверная решила полностью сокрушить не только еретиков, но и всех тех, кто не верит в ее бога. Однако, кровавая гражданская война, в сочетании с погромами неверных, привели к тому, что Елена потеряла свой статус паладина, и от нее ушел фамильяр – единорог. Впрочем, Правоверная не обеспокоилась свершившимися изменениями. Она решила, что это еще одна божественная проверка верности и силы духа. Елена даже и помыслить не могла, что Бог может отвернуться от нее.

Тем временем, армии Елены объявили войну всем нейтральным соседям. Будучи неудовлетворенными уничтожением еретиков, войска Правоверной решили разобраться с теми, кто остался в стороне от конфликта, а также поквитаться с выжившими нелюдями. Таким образом, Елена отплатила всем своим бывшим союзникам по Великой Войне и критикам ее идеалов. Возможно, что именно тогда Елена начала сомневаться в выбранном курсе борьбы. Воительница стала догадываться, что ее действия идут вразрез с желаниями Бога.

Опомнившись, Елена решила порвать с фанатиками, занимающимися кровавой резней, и решила спросить совета у своего Бога. Однако, Бог отвернулся от некогда верной последовательницы. Он устрашился актам невыразимой жестокости, которые совершались от его имени, и промолчал. Поскольку молчание становилось все тягостнее для воительницы, она получила ответ. Но он пришел не с небес, из бесконечного мрака туманной земли. На печальный вопрос Елены откликнулись незримые Темные Силы!

Дождавшись того момента, когда Правоверная заснет на полу святилища, Туманы поднялись из-под каменных плит часовни и объяли тело воительницы. Елена отошла от дремы, только тогда, когда вокруг нее царствовала беспредельная, белесая пелена. Туман был столь густым, что падший паладин не смогла увидеть ни одной достопримечательности ландшафта, относительно которой можно было определить направление своего движения. Решив, что туманный путь является еще одним испытанием Божественной сущности, Елена двинулась вперед и, вскоре, вступила в пределы Равенлофта.

Выбравшись из гнетущей пелены, Правоверная поняла, что броня исчезла с ее тела, а сама она находится на холме, поросшем густым лесом. Несмотря на видимую слабость, Елена была далеко не беззащитна. Она доказала это на деле, какому-то бедняге воину, который хотел остановить ее, когда правоверная сходила с холма. Несчастный так и остался лежать на земле, а его остывающее, в утреннем воздухе, тело, еще раз продемонстрировало окружающим силу падшего паладина.

Отобрав у мертвеца броню, оружие и предметы экипировки, Елена уверено двинулась вперед. В конце концов, она вышла к небольшому поселению смуглых людей, которые приветствовали ее пристальными взглядами и холодным молчанием. Взглянув на обитателей деревни, Правоверная решила, что перед ней потомки гипси. Таким образом, в поселении могли жить лгуны, шарлатаны и воры. С таким предвзятым настроем, воительница приблизилась к мрачным селянам. Презрение свое Елена даже не попыталась скрыть. Естественно, и воительница, и селяне видели, что будущая встреча не несет с собой ничего хорошего. Кроме того, Елена чувствовала, что больше не связана обетами паладинской вежливости, вследствие чего, ее гнев был неостановим, когда «гипси» начали метать в воительницу камни.

Отбросив в сторону, все свое миролюбие и терпимость, Елена ураганом налетела на деревенских и вырезала взрослое население деревни. Что касается малолетних детей, то последние, с воплями, разбежались по окрестным лесам.

Когда безумие завершилось, Правоверную поразила жуткая мысль о том, что она нарушила основные догматы своей веры. Воительница начала умолять своего Бога о прощении, надеясь на то, что ей зачтутся ранее совершенные подвиги. Поскольку в округе

не было ни одного священника, которому Елена могла исповедаться, воительница почувствовала себя окончательно отринутой и потерянной. Однако Правоверная все еще была уверена, что сможет распознать знак, который пошлет ей Бог, когда окончательно отринет ее от себя. Завершив необходимую молитву, Елена подожгла деревню, дабы устроить гигантский погребальный костер над телами убитых жителей. Не прошло и нескольких минут, как она снова была в пути.

Преодолевая угрызения совести, Правоверная путешествовала по диким землям Равенлофта, наблюдая за царящим вокруг злом. Действительно, в этом загадочном месте царствовали злые люди и ужасные монстры, не отличающиеся особой терпимостью. Под воздействием окружающего, раскаянье Елены приняло несколько иные формы. Правоверная почувствовала дикую ярость оттого, что вокруг нее царит тотальный, нескончаемый мрак. Воительница, пришла к выводу, что все поселения данной земли, заселены отвратительными мерзкими людьми, от которых надо избавить человечество.

Поставив перед собой реальную цель, Елена довольно быстро выработала план ее осуществления. Добравшись до очередной деревни, Правоверная некоторое время наблюдала за ее жизнью, и если «зла» в поселении было больше чем «добра», местные жители безжалостно уничтожались. Несмотря на трудности долгого кровавого путешествия, Елена всегда обращала внимание на странные особенности Земель, в которых она оказалась. Правоверная пыталась понять Равенлофт и, случайно обнаружила, что Туманы способны перебрасывать ее в случайную точку Царств Страха. Конечно, она не понимала особенностей туманных перемещений и непоколебимо предполагала, что Бог посылает ее туда, где ему необходима помощь.

Именно по этой причине, большая часть, посещенных Еленой поселений, встретились со своей незавидной участью. Войдя в город, Правоверная всегда останавливалась в заведениях с самой плохой репутацией, в которых цветы зла прорастали сквозь людские души всеми мыслимыми оттенками. Находясь под воздействием отчаяния и гнева, Елена так и не смогла понять, что худшая часть деревни не может отражать мировоззрения всех селян в целом. По этой причине, от меча разгневанного паладина погибли не только злодеи, но и вполне хорошие люди.

В конце концов, огромное зло, совершенное воительницей, было отмечено самими Темными Силами. Закончив кровавое возмездие в десятом городе, Елена вновь вошла в Туманы, дабы перенестись в иную точку домена. Выйдя из угрюмой пелены, воительница обнаружила себя перед стенами огромного замка. Приготовившись к новой битве, она подошла к крепости и постучала в ее массивные ворота яблоком своего меча. К удивлению Елены, двери крепости распахнулись, и перед ней предстал слуга. Последний, вежливо поприветствовал Правоверную и пропустил ее во внутренние помещения цитадели, непрестанно говорят о том, что рад видеть хозяйку, вернувшуюся в родной дом.

Несмотря на шок, и полное непонимание сложившейся обстановки, Елена согласилась признать замок своей собственностью. Она приняла свершившееся, словно данность, несмотря на то, что весь ее жизненный опыт, указывал на невозможность происходящих событий. В тот момент, когда Елена Правоверная вошла в крепость, она стала Дарклордом домена Нидала.

ВНЕШНИЙ ВИД

Несмотря на то, что Елене уже за сорок, она все еще прекрасна. Ее длинные черные волосы и завораживающие голубые глаза до сих пор разбивают сердца многим мужчинам. Однако, никто из них воздыхателей не был столь храбр, чтобы завоевать сердце воительницы. Рост Правоверной около шести футов, а тело ее тренировано для боев и походов. Последнее, впрочем, не отражается на естественной красоте дарклорда. Вне всякого сомнения, Елена прирожденный лидер и одно ее появление способно утихомирить комнату, в которой собрались самые вульгарные вояки.

Как правило, Елена одета в полный доспех, на поверхности которого выгравирован святой символ Беленуса. Даже в том случае, если Правоверная одета в гражданское платье, с ее пояса все равно свисает меч.
Любой, увидевший Елену человек, понимает, что она крайне опасный противник. Известно, что Правоверная никогда не улыбается, и ее лицо утратило последние следы доверия к людям. Елена считает, что мир потерял последние остатки очарования и добродетели, погрузившись в бездну зла и развращенности. При взгляде на Правоверную, возникает странное чувство, что эта женщина видела практически все стороны, и явления, жизни. Впрочем, пылающие огнем, глаза фанатика, чрезвычайно сильно контрастируют с циничной манерой поведения Елены. Вне всякого сомнения, даже случайный наблюдатель, может легко понять, что в душе воительницы горит всепожирающий огонь борьбы с ересью.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Елена Правоверная до сих пор ведет свою бесконечную борьбу со Злом. В залах своего мрачного замка, возвышающегося на горе Малкредо, она создает планы повсеместного уничтожения тьмы на территории домена. Кроме того, она пытается договориться с частью бунтующих крестьян, вводя в Нидале множественные реабилитационные программы. Как правило, подобная «реабилитация» сопровождается тюремным заключением, и пытками. Мучения еретика продолжаются до тех пор, пока он не откажется от выбранного пути. К великой печали Елены, вышеозначенные способы спасения еще больше разжигают пламя ненависти в народе Нидалы.
Став повелителем нового домена, Правоверная получила ряд могущественных способностей. Обрадовавшись прощению, полученному от «бога», Елена решила провести остаток жизни борьбе с человеческим злом и ересями. Выехав из замка, для того, чтобы изучить свою новую землю, воительница направилась в небольшие поселения, разбросанные по ее новым владениям. Увидев, что в местных крестьянах нет зла, довольная Елена вновь вернулась в крепость и опубликовала эдикт. Согласно ему, Правоверная обещала доброе и справедливое правление всем обитателям Нидалы.
Однако, во время своей следующей поездки, Правоверная почувствовала следы тьмы, которые выражались в глухом недовольстве народных масс. Она попыталась противодействовать наступлению зла, схватив потенциальных еретиков и заговорщиков для последующего перевоспитания в стенах замка.
Осознав, что простыми разговорами еретиков не изменишь, Елена стала использовать более грубые методы воздействия. Во всяком случае, щипцы и горячее железо были более эффективны, чем нотации и уверения в заблуждениях. За прошедшие с момента воцарения годы, насильственные методы перевоспитания нисколько не изменились. При этом, они стали более утонченными. В том случае, если еретик не испытывал раскаяния в собственных заблуждениях, ему ломали пальцы, сажали в железную деву и вбивали под ногти иглы. Пытки дились до тех пор, пока «злодей» не раскаивался в ошибочности выбранного пути. В большинстве случаев, посетители замка Правоверной, тем или иным способом, доходили до осознания всей глубины содеянных ими грехов. Видимо, воспитание Елены было весьма убедительно.
Как действующий и чуткий правитель Нидалы, Правоверная внимательно следит за тем, что происходит на территории ее домена. Как минимум четыре дня в неделю, она путешествует по пределам своей Земли, выискивая ереси и зло в собственных людях. Не стоит думать, что пока Правоверная находится в отлучке ее замок можно легко взять штурмом. В действительности, во время отсутствия паладина, ее крепость более чем готова выдержать любую осаду. Именно поэтому, несмотря на многочисленные попытки бегства, всего лишь нескольким узникам удалось выбраться на свободу из пределов деспотического оплота.

Когда Елена прибывает в какое-либо поселение, его мэр объявляет выходной день. Праздник необходим, дабы крестьяне могли увидеть своего лидера, а Правоверная попыталась бы выследить новые источники зла. В том случае, если Елена видит в толпе, какую-либо подозрительную личность, то несчастного немедленно берут под арест и ведут на допрос к инквизитору.
Печально, но, несмотря на свои злодеяния, Правоверная нашла себе нескольких верных последователей. Хуже того, некоторые крестьянские дети верят, что Елена действительно паладин и хотят стать такими же, как она. Повзрослев на подобных сказках, бывшие поклонники Правоверной становятся ее верными сподвижниками – Нидальскими Защитниками Морали. Некоторые из последователей настолько сильно проявляют свою привязанность и восторг перед повелительницей, что Елена также отправляет их на перевоспитание в подземелье замка.
Один раз в неделю, Елена испытывает непреодолимое желание покинуть крепость и устремиться на своей лошади туда, куда глаза глядят. Загоняя несчастного скакуна, воительница пытается скрыть от духов и призраков невинных, ставших жертвами нечистого крестового похода. Ощущение тяжести собственных грехов и муки совести преследуют Елену, напоминая, что своими действиями она принесла людям невыразимые страдания. Голос, звучащий в ее голове, непрестанно терзает Елену и напоминает ей о том, куда завели воительницу благие намерении. Голос шепчет, что теперь, Бог навсегда отвернулся от нее. Вопли и стоны преследуют правительницу до тех пор, пока она не падает с лошади, издав крик отчаяния и безысходности.
После падения Елена засыпает, и слезы текут из ее закрытых глаз. Проснувшись, воительница решает превратить Нидалу в земной рай. Ее погромы против злодеев усиливаются, и зловещий цикл ненависти никак не может завершиться.
Стоит отметить, что сон Елены, в который она попадает после бегства от духов, неимоверно чуток. Правоверная немедленно просыпается, если ей угрожает какая-нибудь опасность. Она всегда настороже и внимательно следит за окружающим пространством.

ЗЕМЛЯ

На западной границе Нидалы располагается величественный лес, мрачные деревья которого охраняют путь в домен падшего паладина. Немного восточнее, возвышаются хребты гор Теоспин, которые блокируют распространение угрюмой чащи. Вершины этих круч столь высоки, что с них никогда не сходит снег. Горный массив простирается от северных пределов домена, до его южной границы. К востоку, горы переходят в череду невысоких холмов, поросших лесом. Здесь, путнику начинают попадаться первые поселения и небольшие пещеры – идеальное убежище для монстров, и людей, пытающихся скрыться от закона.
На восточном краю холмов располагается столица Нидалы – обнесенный стеной город, имеющий название Тураин. Вне всякого сомнения, столица домена, является сверкающим алмазом цивилизации, среди бескрайних пространств дикой земли, порченной касанием зла. В западной части города, располагается замок Малкредо. За долгие годы темного правления, местные обитатели успели привыкнуть к угрюмым очертаниям. Мрачная крепость Елены Правоверной, недвижимым колоссом возвышается над окрестностями, а ее неприступные стены формируют угрюмый облик цитадели. Каменные парапеты и серые башни фортификации постоянно овеваются порывами холодного ветра. По этой причине, над крепостью всегда вертятся обрывки зловещих облаков. Когда начинается шторм, яростные молнии непрерывно поражают самую высокую башню цитадели, разрушая ее каменную вершину. Небесное электричество подпитывает зловещие машины Елены, которые правительница скрывает где-то внутри замка.
В нескольких милях к юго-западу от Тураина, простирается величественная гладь глубокогоо озера. Холодные воды этого места, стали прибежищем для огромного

количества мирных и крайне опасных речных созданий. В то же самое время, озеро Армента, является одним из самых больших источников чистой воды в домене. Кроме того, с момента формирования Нидалы, среди местных жителей бытует слух, что в водах озера спрятан портал, ведущий в таинственное Золотое царство. Вышеозначенные истории послужили причиной многих смертей. Ни один из искателей подводного королевства, погрузившийся в ледяные воды Арменты, больше так и не вышел на берег.

К востоку от Тураина простираются зеленые луга Нидалы, среди которых частенько видны постройки ферм и деревень. Эти пространства являются сердцем домена. Именно здесь крестьяне выращивают урожай, и, следовательно, обеспечивают существование другим обитателям Нидалы. Стоит отметить, что почва местных лугов плодородна, и способна давать два урожая за один год. Основными сельскохозяйственными культурами этих мест являются ячмень и кукуруза. В то же самое время, крестьяне успешно занимаются скотоводством, и пасут на лугах коров и более мелкий скот. Несмотря на относительную безопасность местных пастбищ, домашние животные изредка подвергаются атакам крупных хищников. Скрывающиеся в лесах жуткие твари, иногда выскакивают из чащобы, и убивают, отставших от стада, животных.

Следуя по лугам в восточном направлении, путник обязательно достигнет границы еще одного величественного леса. Несмотря на то, что в этом регионе страны, деревья не столько велики как на западной окраине, они все равно внушают уважение своими размерами. В этих местах можно частенько увидеть лесорубов, доставляющих дерево обитателям Нидалы. Оно крайне необходимо обитателям страны, для обогрева жилищ в холодные периоды зимних месяцев. Сами добытчики леса живут в чаще круглый год, и не обращают внимания на яростную весеннюю погоду, мягкое лето, ветреную осень или, рычащую холодным штормом, зиму.

Обитатели Нидалы почитают Елену Правоверную как своего законного правителя, но не подозревают, что падший паладин является истинным лордом домена. Для того, чтобы избежать волнение, Елена создала миф о злом драконе который уничтожает земли, и победит Нидалу, если Правоверная откажется от своих жестоких мер. Елена указывает на то, что инквизиция нужна самим крестьянам для того, чтобы охранять их интересы и защищать их от зла. Обитатели Нидалы верят, что Правоверная способна защитить их мир от наступления тьмы. В то же самое время, они понимают, что силы Елены идут не только на защиту от жутких врагов, но и на усиление тяжелого гнета. Мало кто знает, о том, что угнетатель и «защитник» Нидалы объединились в одном лице. Несчастные, попавшие у камеры Елены, как правило, живут слишком мало, для того, чтобы рассказать об этом своим друзьям и знакомым. Те же, кто сумел пережить пытки, или окончательно повредились рассудком или убедились в том, что их прежний путь был не верным. В последнем случае, узники становятся самыми ярыми последователями падшего паладина.

Вне всякого сомнения, Нидала прекрасная земля поросших лесом холмов и высоких гор, между которыми скрываются прозрачные ледяные озера. Через ее луга и равнины текут извилистые ленты рек, которые питают водой окрестные земли. В недрах некоторых горных массивов, располагается запутанная система пещер, в которых, по слухам, скрываются не только несметные сокровища, но и чудовищные опасности. Говорят, что некоторые, наиболее опасные существа домена, избрали эти каверны своим домом. Однако, подтвердит истинность этих слов, практически невозможно. Пещеры крепко хранят свои тайны и убивают всякого, кто рискнет посягнуть на их загадки.

Восточные и западные леса домена, покрыты массивными стволами огромных дубов. Леса Нидалы изобилуют животной жизни. При этом, в восточной чаще естественные хищники практически отсутствуют. В том случае, если лесной обитатель становится опасным для людей, Елена быстро узнает об этом, и направляет своих верных помощников на расправу над зверем и всем его родом. Конечно, подобные истребительные охоты могут нарушить естественный баланс экологический системы Нидалы. Однако, Елена поддерживает непрерывный природный обмен, благодаря сверхъестественным силам правителя домена.

Именно по этой причине, к востоку от Хребта Теоспин не водится медведей и крупных кошек.
К западу от перевалов, естественный мир Нидалы кардинально меняется. Леса этого региона заселены огромным количеством обычных и сверхъестественных хищников. Обитатели домена считают путешествие по этому региону крайне опасным занятием и не подвергают свои жизни опасности без особой необходимости.
Частично, подобные страхи являются следствием того, что ночной порой леса подвергаются зловещей трансформации. Они становятся мрачными и угрюмыми. Тяжелые ветви деревьев начинают стонать в порывах налетающего ветра, и продолжают зловеще шелестеть листьями даже тогда, когда воздушные потоки окончательно утихают. Вдобавок к этому, ночная чаща скрывает в себе зловещих хищников, чьи красные дикие глаза, светятся горячими углями увядающей растительности.
Подобное ощущение неизбежного рока, рождается и у тех путников, что путешествуют по горам и хребтам домена. Несмотря на то, что в этих регионах, деревья стоят более изолировано, они все равно не перестают источать из себя эманации страха и ужаса. На этой зловещей земли, даже тени от валунов кажутся неестественными. Что уж говорить, о случайно сорвавшейся гальке, звук от которой вселяет в путника ощущение неотвратимой беды. Несмотря на то, что по большей части, горные регионы безопасны, из вышеозначенного правила могут быть редкие исключения.

НАРОД

В Нидале живет около 30,000 человек, двадцать тысяч из которых, обитают в Тураине. В Столице практически отсутствуют преступления, поскольку Елена, обязала местных жителей, под страхом пыток, доносить ей обо всех нарушениях закона. Любой обитатель города, напавший на другого человека, берется под арест и препровождается в тюрьму. По этой причине, горожане стараются доброжелательно относится друг другу и пытаются не доставлять окружающим лишних проблем.
Оставшиеся 10,000 жителей, обитают в небольших деревеньках, разбросанных по всему домену. Стоит отметить, что большая часть этих поселений находится неподалеку от Тураина. Как правило, вышеописанные деревни, представляют собой небольшие фермерские общины, чьи сельскохозяйственные угодья, не дают горожанам умереть с голоду. Впрочем, несмотря на деспотическое правление Елены, жизнь в провинции немного легче, чем в городе. Однако, важно помнить, что Правоверная имеет информаторов по всему домену, вследствие чего, фермеры не доверяют незваным гостям, если сложившееся положение не припирает их вилами к стенке. Таким образом, чтобы заслужить доверие обитателей Нидалы, проситель должен совершить по-настоящему неординарный героический поступок!
В каждом поселении существует совет старейшин, которые держат ответ перед мэром. Как правило, политический представителей Елены, выбирается из числа наиболее верных приверженцев Правоверной. Лорд Мэр управляет Тураином, а также возглавляет совет мэров, который собирается один раз в сезон. Вне всякого сомнения, лорд мэр также находится под контролем Елены, несмотря на то, что Правоверная дозволяет последнему ловить и передавать инквизиции некоторых предателей.
Города и деревни домена выглядят как обычные средневековые поселения, за тем исключением, что некоторые, обычные для них развлечения, практически недоступны в Нидале. Обитатели этой земли столь угнетаемы, что уже созрели для революции. К несчастью, все предыдущие попытки переворота закончились безуспешно, вследствие чего, дух людей медленно угасает из-за череды последовавших провалов. Если так пойдет и дальше, то скоро все население Нидалы превратиться в молчаливых констрактов, не способных ни на какие свершения.

Тем временем, Елена пытается делать все, чтобы население не разуверилось в ее выдуманном драконе. Для того, чтобы убедить народ в истинности своих слов, она использует самые жестокие методы. Эти меры настолько безжалостны, что Равенлофт уже никогда не отпустит ее.
В качестве примера, подобной деятельности можно указать на то, что если в деревне находится несколько злых людей, то Правоверная заявляет, что тьма оккупировала поселение. Через незначительный промежуток времени, Елена окружает деревню войсками, которые устремляются на поселение словно орда, вышедшая из ночного кошмара. В мрачном свете факелов, воины Елены убивают местных жителей, не щадя ни стариков, ни детей, после чего, предают поселение огню.
После свершения своего черного дела, налетчики вновь отступают в собственную крепость. Не проходит и дня, как Елена выпускает для жителей города прокламацию, в котором приносит извинение за то, что не смогла защитить очередную деревню от гнева дракона.

ЗАКОН

Население домена крайне угрюмо. Их жизнь подчинена еженедельным «Указам Веры», которые исходят от самой Елены. Солдаты Правоверной (воины 4-го уровня), следят за тем, как выполняются постановления и немедленно арестовывают всех несогласных с ними. В качестве примера декретов, можно привести следующие постановления Елены – «Посещения церкви должны быть обязательны для каждого жителя Нидалы » или «День отдыха не надо проводить в легкомысленных развлечениях». При этом, Правоверная считает, что любой человек, использующий лазейки в законах, является самым настоящим преступником. Вместо того, чтобы поблагодарить этих людей, за исследование скрытых возможностей судебной системы, она предает их смертной казни, как предателей Нидалы.
Большинство арестованных бедолаг, попадает в подземелья крепости Правоверной, где всецело властвует небольшая армия инквизиторов. Последние делают все, чтобы арестованные больше не причинили своими выходками проблем Элене. Вне всякого сомнения, эти люди умело причиняют боль тем, кто неловко разозлил их хозяйку.
В Нидале, законы Елены действуют таким образом, чтобы жестокие наказания сыпались на голову каждого из преступников. Вора, пойманного в пределах домена, лишают руки, тогда как распространитель слухов может лишиться языка. Те же, кто не посещают церковь или ведут речи, направленные против Елены, довольно скоро оказываются в темницах Правоверной.
В домене запрещены все виды веселого время препровождения, включая танцы, песни, театр и пирушки. Барды также не приветствуются в Нидале, поскольку они распространяют бунтарские мысли и ненужные сантименты. Также известно, что воины Елены ловят всякого, кто практикует магию для того, чтобы переманить его на сторону Правоверной, или немедленно приговорить к смерти. Елена не пытается заняться образованием своих людей, поскольку считает, что знание еще быстрее переманит обитателей домена на сторону зла.
Когда поблизости от людей не оказывается воинов Елены, они частенько называют Правоверную, Еленой Душительницей. Такая кличка прижилась в народе, поскольку законы, вводимые падшим паладином, буквально удушают Нидаланцев непосильным гнетом. Естественно, что при малейших сомнениях в конфиденциальности разговора, люди прекращают вести крамольные речи. Всякому известно, что болтуны и недовольные оканчивают свою жизнь на плахе.

КОНФРОНТАЦИЯ С ЕЛЕНОЙ

Елена Правоверная (воин 10-го уровня): AC –1, MV 12, HD10, hp 90, STR 18/00, DEX 15, CON 15, INT 11, WIS 14, CHA 18, #AT 5/2, Dmg 2d4+10, SA *полуторный меч +2, попытка перехода в другую веру,* изгнание законопослушно-добрых врагов, подобно клирику 10-го уровня, SD *пластинчатый доспех +2,* +2 ко всем спас броскам, MR 30%, AL Законопослушно – Злой, THAC0 5.

Скорее всего, по началу, персонажи решал, что Правоверная представляет собой силы добра, которые борются со злом в пределах Равенлофта. Возможно, что герои даже встанут на ее сторону. Конечно, пройдет совсем немного времени, и PC убедятся, что методы Правоверной не совместимы с идеологией добра. Это приведет к тому, что Елена станет для героев идеологическим врагом. Впрочем, весьма велика вероятность того, что Правоверная предскажет поведение персонажей и попытается нанести превентивный удар.

Несмотря на то, что Елена уже давно не паладин, Темные Силы Равенлофта даровали ей возможности, в чем-то аналогичные умениям святого воина. Правоверная обладает бонусом +2 к своим спасброскам, имеет иммунитет к болезням, и может инициировать клирические заклинания. В то же самое время, она больше не может *лечить болезни* и *лечить легкие раны.* Вместо этого, Правоверная способна три раза в день *приносить легкие раны* и два раза в неделю использовать *заражение болезнью.* Сама Елена считает, что происшедшие изменения были дарованы ей Богом, и отражают текущее состояние ее королевства. Падший паладин уверена, что теперь ей не нужно лечить страждущих, поскольку надо окончательно искоренить оставшееся зло.

Самым большим помощником Елены, в данном начинании, является возможность инициации способности *определить зло.* При этом стоит отметить, что ни одно другое существо в Равенлофте, не может корректно пользоваться вышеописанной возможностью. Таким образом, мировоззренческие проблемы других паладинов, Правоверная объясняет тем, что они не имеют прямой связи с богом, который дарует способность *определить зло* только самым верным своим представителям.

В действительности, описанная выше способность, также не доступна Елене, как и истинно святым воинам. Неверно действующее умение, направляет Елену на источник сильных эмоций. Таким образом, данная способность является не только даром, но и проклятьем правоверной, поскольку ставит под удар не только истинных врагов повелительницы, но и тех, кто сильно любит ее. И в том, и в другом случае, источник эмоций довольно скоро прекращает свое существование. Те люди, что боятся Елену, не должны впадать при ней в тотальную панику. Сильный страх также определяется Правоверной, как зло, вследствие чего бывший паладин также начнет его «выкорчевывать».

Кроме всех описанных выше умений, Елена способна идентифицировать живых существ, оказавшихся в радиусе 60 футов от нее. После концентрации, продолжающейся один оборот, Правоверная способна определить место, в активном радиусе, в котором скрывается гуманоидное создание, не пытающиеся утаить свои мысли. Естественно, что данная способность не указывает на мертвых, а также на сумасшедших. Стоит отметить, что во время выслеживания преступников и еретиков, вышеописанное умение работает на редкость эффективно.

Правительница Нидалы не может изгонять мертвецов также, как и не может управлять ими. В своем разуме, она сохранила осознание того, что живые трупы должны уничтожаться при первой возможности. Решив, что умертви являются проявлениями крайнего зла, Елена приложит максимум усилий к их уничтожению любым, доступным способом.

Поскольку единорог Правоверной покинул ее достаточно давно, Темные Силы Равенлофта даровали Елене ночного кошмара, способного менять облик. Существо достаточно сильно походит на изначального паладинского фамильяра, за исключением

того, что в отличие от своего предшественника, ночной кошмар остается созданием черного цвета. Стоит отметить, что чудовище сохранило не только свои злые способности, но и пробрело новые, сходные с теми, что есть у обычного единорога. Таким образом, чудовищный ночной кошмар стал еще более сильным созданием, чем был раньше.
Правоверная презирает другие религии. Особенно те, которые не находятся на стороне закона и добра. Несмотря на то, что Елена будет терпеть представителей законопослушных религий, она, при первой возможности, попытается перетянуть «сектантов» на свою сторону. В том случае, если ей не удастся свершить задуманное в разумный период времени, она предаст «неверных» смерти.
Во время ближнего боя, Елена сражается со своими противниками при помощи волшебного полуторного меча +2, имеющего имя «Кайтлин». Несмотря на то, что обыкновенно, Правоверная дерется двумя руками, ей не составляет никакого труда, продолжить бой одной конечностью. Падший паладин умеет эффективно пользоваться всеми вариантами режущего оружия и знает большинство приемов борьбы. Последнее умение, правительница Домена, довольно часто демонстрирует своим людям.
Во время боевого столкновения, Елена может попытаться переманить противника на свою сторону. Для того, чтобы спасти себя от «света истины», герой должен совершить спасбросок против волшебства со штрафом +1. Люди, оказавшиеся под воздействием «света», действуют словно жертвы заклинания *charm* и готовы пожертвовать своей жизнью за Правоверную.
Елена избегает близких отношений со своими поклонниками, поскольку считает, что предательство любимого отметит ее печатью зла. Тот, кто признается ей в любви, немедленно проверяется на тьму, с помощью умения *определить зло*. По этой причине, Правоверная из раза в раз, обнаруживает что обожающие ее люди, являются истинными слугами тьмы, вследствие чего она приговаривает их к смети. Печать Елены столь велика, что знание об истинной любви этих людей, может окончательно сокрушить ее дух.
Несмотря на вышеозначенную трагедию, Правоверная до сих пор хранит в глубине своей души романтическую мысль о том, что сможет найти верного спутника жизни. В действительности, Елену сможет полюбить только тот, кто, в действительности, не заинтересован в ней, и желает использовать ее в своих собственных целях. Пока чувства этого персонажа не выйдут из под контроля, он будет находится в безопасности от своей возлюбленной.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

По желанию Елены, воздушные границы домена становятся более туманными и начинают колебаться призрачными мистическими волнами белой пелены. Те персонажи, что рискнуть войти в белесый кошмар, довольно скоро обнаружат, что бродят по иллюзорной камере пыток. При этом, призрачные инквизиторы желают продемонстрировать на героях собственные, неординарные, умения. Чем дальше заходит в туманы персонаж, тем более реальным становится видение. Довольно скоро, беглец поймет, что смотрит на мир через глаза жертвы и чувствует приступы настоящей боли. В том случае, если персонаж не остановится, и продолжит продвижение вперед, его иллюзия перешагнет те пределы, что отделяют мираж от реальности. В конце–концов, упорный несчастный действительно переместится в жуткие камеры Елены.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Восточные части Нидалы достаточно безопасны для путешественников. Шанс случайного столкновения, в этих регионах равен 20% днем и 25% ночной порой. Подобное спокойствие вызвано тем, что Правоверная уничтожила большинство агрессивных диких

животных, обитавших в этих местах. Те герои, что решат заснуть в восточных лесах ночной порой, на утро обнаружат себя невредимыми. Вне всякого сомнения, наиболее хитрые твари смогли ускользнуть от гнева правительницы, и теперь таятся в укромных уголках чащи, нападая на тех персонажей, которые уверились в своей полной безопасности. Конечно, чтобы избежать возмездия, выжившие хищные звери не делают постоянной норы и регулярно меняют место своего обитания в чащобе.
Стоит отметить, что в восточных холмах обитают небольшие волчьи стаи, которые охотятся на небольшую дичь и иногда загрызают оленя или лося. Волки не атакую путешественников, и не нападают на их стоянки до тех пор, пока люди не начнут провоцировать зверей на нападение. Местные волки весьма осторожные и пугливые животные. Они станут сражаться с людьми только для самозащиты, или в том случае, если путники угрожают их логову и молодняку.
Западные территории Нидалы скрывают в себе страшные опасности, поскольку Елены и ее слуги, не патрулируют здешние места. Человек путешествующий в западных частях домена, вне зависимости от того, преступник он или глупец, подвергает себя риску смерти. Кроме естественных и мистических хищников, на путешественника могут напасть бандиты или те члены общества, которые скрылись от гнета Правоверной. Шанс внезапного столкновения в западных леса повышается до 25% (через каждые два часа) днем, и до 25% (через каждые четыре часа) ночью.
Ликантропы обитающие в западных землях, как правило, обходят стороной человеческие поселения. Монстры отлично понимают, что если местные заметят их присутствие то, вскоре их жизнь окончиться на колу или костре. Вне всякого сомнения, интеллектуальные мертвецы стараются обходить Нидалу стороной, так как фанатизм ее правителя известен во многих регионах Ядра.
Впрочем, некоторые, особо упорные бестии, видят Домен как свое охотничье угодье. Совершив череду ужасающих нападений и разрушений, чудовища скрываются от гнева Елены в туманной границе. Однако, временами, их план не срабатывает, поскольку Правоверная закрывает границы, и выслеживает монстра до самой его смерти. Кроме того, ни одно чудовище домена, не сможет скрыться от зоркого глаза Елениных лесорубов (воинов 6-го уровня). В то же самое время, Правоверная может держать домен закрытым только невероятной концентрацией собственных сил. Таким образом, хитрая бестия, прячущаяся от лесорубов в течение нескольких часов, наверняка сможет удрать от гнева правительницы.
Разбойники и политические преступники, недовольные законами Елены, как правило бегут из городов и деревень в западную часть страны. Добравшись до безопасных регионов домена, они пытаются покинуть пределы Нидалы, или основать небольшие ячейки сопротивления. Лесные партизаны постоянно беспокоят Правоверную своими вылазками, поскольку их отряды во много раз мобильнее, чем вооруженные группы Лесников. Сейчас, Елена подозревает, что среди ее людей завелся информатор, который снабжает сопротивление важными данными. Впрочем, Правоверная не может даже предположить, кто из ее последователей перекинулся на сторону врага.

ДИКИЕ ЗЕМЛИ

Когда-то эти обширные и прекрасные земли, расположенные рядом с джунглями, были местом, где царствовали горделивые лошади. Эти благородные животные мчались по лесам и полям, перепрыгивали через потоки стремящейся воды и бежали туда, куда им хотелось. Они были величественны и не скованы ни чьей волей.

Однако, лошади не вечно оставались в своих прекрасных просторах. Покинув пределы зеленой земли, лошади устремились в Саванну. Однако, это скудная земля не могла дать им много пищи. Лошади начали умирать от жары и злобных мух. Темные рой этих тварей не желал ни власти, ни величия, он хотел одной лишь крови. Маленькие глупые твари несли на своих жалах смерть, которая убивала горделивых животных. Когда одни говорят о законе джунглей, и о том, что сильный убивает слабого, это означает, что они не знают ничего. Взгляните на маленьких и слабых мух. Они выжили, когда львы покинули эти земли, когда от антилопы остались одни лишь кости, обгорающие на солнце, когда без сил упала последняя горилла, и когда последняя обезьяна была съедена последним хитрым крокодилом. Сила этих тварей такова, что не все могут понять ее. Именно так проходит жизнь в Диких Землях, где слабые пожирают сильных, а сильные пожирают слабых. Смерть здесь также обильна и множественна, как сама жизнь. Людям здесь нет места, если они, конечно, не ищут смерть, которая маскируется в человеческих землях под маской невидимости.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

В этих землях всегда жил огромный Крокодил. Его размер был столь невероятен, что все остальные рептилии казались, при сравнении с ним слабаками. Выбравшись из яйца, Крокодил первым делом пожрал своих родителей. Ужас, который рождал его взгляд, был столь чудовищен, что обезьяны падали замертво, едва бросали взгляд на это исполинское чудовище. Когда Крокодил начинал плавать в реки, ее вода становилась отравленной. Когда цветы и растения пили из нее воду, к ним вскоре приходило увядание и смерть. Мелководье, на котором лежал Крокодил, становилось черным и от него начинало исходить зло. Крокодил был столь силен и злобен, что другие крокодилы ненавидели его, но ничего не могли с ним поделать, ибо чудовище было сильнее их, умело ловко прятаться и обладало невероятно острыми зубами. Крокодил знал это, и охотился на своих собственных сородичей с такой же радостью, как обычные крокодилы охотились на обезьян.

Гигантская рептилия была столь злой и жестокой, что все звери леса как-то раз собрались на совет, и начали думать о том, как уничтожить это чудовище. Лес немедленно наполнился криками и жаркими спорами. Львы рычали, слоны трубили, гориллы мычали, а мухи жужжали. В конце концов, звери решил, что лишь легендарные безволосые обезьяны могут обхитрить и лично убить крокодила.

Безволосые обезьяны пришли, но не решились бросить вызов ужасному монстру. Вместо этого, они подожгли джунгли и начали ждать, когда монстр погибнет в пламени огня. Лес, естественно, погиб, превратившись в бесплодный и полностью выжженный регион. После этого, безволосые обезьяны начали охотиться на выживших животных, дабы добыть их мясо. Испуганные животные вновь собрались на краткий совет и пришли к выводу, что безволосые твари гораздо хуже Крокодила. Для того, чтобы спастись, лесные твари пошли к Крокодилу на поклон, и попросили его пожрать всех ранее призванных помощников.

- Безволосые обезьяны очень сильны, - заявил Крокодил в ответ, после чего улыбнулся, - Однако, если вы дадите мне свои силы, я сумею расправиться с этими злодеями.

После этого заявления, звери начали подходить к огромной рептилии, и друг за дружкой начали передавать ему свое могущество. Крокодил же становился сильнее, умнее и хитрее, с каждой порцией «животной силы». Из всех живых существ леса, только мудрый питон отказался сотрудничать с монстром, да лесные птахи, которые отказали чудовище в возможности полета.

После загадочного обряда, Крокодил выполз из своих черных болот преисполненный невиданного могущества, и еще более невиданной злобы. Он набросился на безволосых обезьян со скоростью гепарда и яростью динозавра. В этой жуткой охоте он пользовался и хитростью, которая была свойственна обезьянам. Итогом охоты стала смерть всего

безволосого народа. Все мужчины, женщины и дети этого племени были съедены. Напившись теплой крови, крокодил радостно закричал, и от этого вопля содрогнулся великий лес.
Увидев, чем закончилась бойня, животные отправили к крокодилу делегацию и попросили Крокодила отдать назад те силы, что ранее были дарованы ему. В ответ на просьбу лесных тварей, рептилия засмеялась и начала охотится на своих прежних «союзников». Наевшись теплого мяса, Крокодил вынужден был отдохнуть, так как и его голод имел свои пределы. Все остальные животные были столь напуганы, что спрятались в лесах и не показывали носа из чащи. Не бегал от монстра один лишь мудрый питон.
- Мне так и не понадобился твой дар! – засмеялась огромная рептилия, когда вновь встретилась с питоном.
- Однако, это не значит, что он не понадобиться тебе сейчас, - протянул в ответ змей, - Я дарую тебе пророчество. Ты умрешь или от руки безволосой обезьяны или от того, кого ты даже за врага не будешь считать.
Поскольку крокодил был слишком сыт, чтобы убить питона, он снова улыбнулся. Питон же медленно уполз обратно в чащу джунглей. Когда змей последний раз взглянул на крокодильи джунгли, над болотами начал подниматься угрюмый туман, который объел зловещие топи трясины и поднялся до самых верхушек огромных деревьев. Потом земля содрогнулась, и на глазах мудрого питона открылась огромная трещина, формы которой напоминали крокодилью пасть с огромными острыми зубами. Страшный провал пожрал джунгли вместе со всеми их обитателями и, вскоре, царство Крокодил оказалось в новой, куда более зловещей земле. Теперь огромная рептилия оказалась в загадочной ловушке, которая, одновременно с этим, увеличила силу чудовища. Обнаружив себя в пределах нового мира, крокодил с удвоенным рвением начал охотиться на обитателей джунглей и все звери со страхом ждали тех часов, когда огромное чудовище бодрствовало.
Дикие Земли жили в бесконечном ужасе в течение долгих, долгих лет. Люди, конечно, пытались понять, как долго эта земля существовала в пределах Царств Страха. Однако, животные не могли дать ответа на данный вопрос. Внутри Диких земель до сих пор царствует страх, голод и скорбь, которую никогда не сможет понять человек, решивший прогуляться по джунглям влажного домена.

ВНЕШНИЙ ВИД

Король Крокодил это гигантская рептилия, длина которой (от острых зубов, до краешка хвоста) равняется 40 футам. Кожа монстра невероятно грубая, а ее окрас от множества прожитых лет стал серовато-коричневым. Верхние покровы крокодила покрыты множественными и крайне острыми зубцами. Брюхо монстра покрыто множеством желто-белых чешуек, которые, однако, не спасают его от укусов кровососущих насекомых. Из-за активности мелких паразитов, на животе животного всегда бывает несколько язв. Зубы короля желтые, а его глаза светятся демоническим красным огнем.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Правителем Диких Земель является ужасающий крокодил, который управляет при помощи своего могущества, клыков и челюстей. Однако, именно многолетняя живучесть крокодила определяет его высокий статус. Продолжительность жизни – вот, что указывает на истинного повелителя страшной земли. Крокодил живет один, в жутких болотах, которые размещаются рядом с северной оконечностью домена. Поскольку в этом регионе живет крайне мало других крокодилов и обыкновенных животных, король Джунглей очень часто испытывает голод.

Звери леса частенько приносят крокодилу дань, которая выражается в пище. Иногда, впрочем, они приносят в жертву чудовищу свой молодняк. Поклонение животных развлекает крокодила, но он не хочет удовлетворять голод одними только жертвами.

ЗЕМЛЯ

Внутри Диких Земель царствуют лишь мухи, да влажный и жаркий климат. Те счастливчики, что сумели войти в домен, и вернулись из него живыми, редко говорят о каких-либо других достопримечательностях этого малоприятного места. Здесь, внутри диких земель мух встречаются также часто, как и влажность, и от них практических невозможно скрыться. Жизнь также часто встречается внутри зловещих джунглей, как и смерть – ее полная противоположность. Мухи жужжат в глубинах леса, газели издают протяжный вой, когда за ними охотится пантера, а маленькие рептилии исполняют целые симфонии разнородных звуков. Таким образом, единственным пустынным регионом проклятого Царства является его северная часть – регион обитания Крокодила. В джунглях стоит такой невероятный шум, что сторонний наблюдатель с трудом может выдержать подобный галдеж. Вне всякого сомнения, Дикие Земли можно назвать царством животных. Внутрь домена практически никогда не заходят люди, ибо, когда подобные незваные гости ступают по травяному ковру саванны или касаются листьев деревьев, в джунглях начинаются слышаться звуки угрозы и враждебности. С каждым следующим движением, этот злобный шум будет возрастать все больше и больше.

За исключением мух, все обитатели Диких Земель умеют говорить на человеческом языке. Что касается мух, то они ничего не шепчут, а просто назойливо жужжат. Впрочем, несмотря на свою немоту, мухи все же достойны уважения. Их опасные укусы убили больше людей, чем ярость все остальных животных дикого леса.

Помня пророчество питона, Крокодил приказал, чтобы животные джунглей сообщали ему о всякой безволосой обезьяне проникшей внутрь домена. Подобная услуга была необходима монстру для того, чтобы чувствовать себя в относительной безопасности.

Ночной порой джунгли необычайно темны. Однако, люди, путешествующие по домену в темное время суток, не могут избавиться от непрестанного ощущения, что кто-то наблюдает за ними. Путешественникам кажется, что на них из тьмы взирают невидимые глаза злобных тварей. Когда люди начинают всматриваться во мрак, то перед их глазами предстают быстро гаснущие огоньки угрюмого леса. Очень часто их природа оказывается невыясненной. Иногда, впрочем, лунный свет отражается от глаз больших кошек, который скрываются в тот самый момент, когда путешественник хочет приблизиться к ним. Вышеозначенные признаки зловещей угрозы свели с ума огромное количество путников, которые обезумели раньше, чем им стала угрожать реальная опасность.

Дикие Земли представляют собой остров ужаса, радиус которого равен 30-ти милям. На его территории можно найти не только джунгли, но также саванну и болота. Местный лес мало напоминает обыкновенные джунгли. Однако, заросли в нем невероятно плотные. Местный цикл рождения, жизни и смерти был ускорен благодаря вмешательству Темных Сил Равенлофта.

Внутри Диких Земель обитает огромное количество диких животных. Слоны живут на юге острова, подальше от крокодилов. Они не любят других животных, поскольку те упрекают слонов за то, что те первыми отдали свою силу Королю Крокодилу. Слоны не обращают внимания на другую живность джунглей и продолжают вести привычный образ жизни. Рядом с побережьем Великого Озера находится слоновье кладбище, внутри которого покоятся бессчетные кости этих огромных животных. Ночной порой, на кладбище можно увидеть призрачных слонов, которые смотрят на луну, и поднимают свои хоботы вверх, испытывая непреодолимый ужас. Утробны стоны этих животных, навевают на путников ощущение могильного страха. Живые слоны всеми силами стараются держаться от этого места подальше. Они приходят на кладбище перед самой смертью, чтобы совершить на нем последний выдох. Некоторые исследователи Диких

Земель говорят, что кости мертвых слонов быстро превращаются в серебро, а бивни в золота. Узнав про это явление, многие путешественники решили посетить кладбище, дабы проверить легенду. В отличие от птиц-падальщиков и удачливых грабителей мертвых, посетители слоновьих могил так и не сумели нажиться на своей находке. Они навсегда остались в окружении найденных сокровищ.

Восточные территории домена покрыты зеленым ковром Саванны. Здесь царствует жара и бесконечный ветер. Львы объявили эту территорию своей собственностью и охотничьими угодьями, где от клыков голодных кошек могут погибнуть антилопы и газели. В промежутках между охотой, львы гуляют по своим пределам или дремлют на их земле. В саванне также живут Тигры. Изначально никто не видел их в этих местах. Однако, когда Туманы захватили Дикие Земли, львы обнаружили, что рядом с ними присутствуют другие хищные кошки. Тигры были гораздо агрессивнее львов, но их популяция была не так многочисленна. Полосатые кошки до сих пор объявляют своим сородичам войны. Однако, численность львов всегда приводит тигров к поражению, несмотря на ярость и агрессивность полосатых хищников. Стоит отметить, что тигры обожают вкус мягкого и ароматного человеческого мяса, запах которого приводит их в состояние кровавого безумия. Львы же, наоборот, оставляют людей в покое, если те, конечно, не будут подходить близко к их логовам. Поскольку популяция тигров медленно, но неуклонно возрастает, рано или поздно начнется новая война между большими кошками.

Подобному положению дел будут особенно рады грифы. Эти птицы уже были биты большими кошками, когда пытались питать трупами мертвых кошачьих. Когда огромные хищники будут убивать друг друга, до мертвых никому не будет дела, и грифы смогут набить свои желудки. Честь погибших членов племени будет забыта, поскольку в Диких Землях часто правит смерть.

В самом центре Диких Земель находится великое плато, идя по которому можно безопасно избежать встречи с крокодилами. В этих местах правят гориллы – самые бесстрашные обитатели домена. Гигантские обезьяны добродушны только к своим малым детям, по отношению к остальным они ведут себя очень брутально. Эти существа более интеллектуальны, чем обычные обезьяны, живущие вне Равенлофта. Однако, при этом, гориллы Диких Земель очень гордые. Они обожают драться. Гориллы достаточно благодушно настроены к людям, потому что в Диких Землях уже были представители данной расы, которые оказали громадным обезьянам достойный отпор. С другой стороны, некоторые представители людского племени зарекомендовали себя трусами, поскольку вступали в бой используя странные предметы, вовсе не похожие на зубы и когти, при помощи которых обычно сражаются гориллы. Основным врагом гигантских обезьян являются пантеры. Огромные кошки скрытно перемещаются по территории домена, и частенько набрасываются на своих жертв из засады. При этом, их нападения, как правило смертоносны для противника. Некоторые обитатели домена считают, что пантеры заключили союз с крокодилами, направленный против горилл. Как бы там ни было, правитель домена не заключал союз ни с пантерами, ни с кем-либо еще.

Плато является домом для еще одного вида обезьян – шимпанзе. Эти создания получили известность в животном мире благодаря своему верткому уму. Шимпанзе боятся горилл, пантер и крокодилов, но это не останавливает маленьких обезьян от шуток над своими опасными врагами. Внутри домена некоторые Шимпанзе пытаются объединиться дабы, создать видимость потерянного социума. К несчастью, темные пространства Равенлофта отрицательно повлияли на обезьяньи стремления, что привело к кровавой войне обезьяньих кланов. Массовые убийства себе подобных, рабство и жестокости, творимые шимпанзе по отношению друг к другу чрезвычайно сильно напоминают о тех ужасах, на которые ранее были способны только люди. Все попытки горилл уничтожить или поработить маленьких обезьян также оказались обречены на провал.

Обезьяны боятся людей гораздо меньше, чем всех остальных животных. Обезьяны любят играть с пришельцами и поражать людей своими невероятными акробатическими

навыками, шутками и нелепой беготней по деревьям. Шимпанзе обожают играть в догонялки с людьми. Для того, чтобы инициировать игру, они любят красть у людей различные предметы после чего бегать с ними по веткам деревьев, привлекая внимание к собственной персоне. Стоит отметить, что Шимпанзе считают людей единственной расой, способной уничтожить Крокодила.
В северной части Диких Земель располагается множество рек, воды которых частенько затопляют джунгли. Еще дальше располагается болотистая местность, ставшая домом для крокодилов. В самом центре непроходимой топи располагается темное озеро, в котором живет Крокодил. Именно здесь он пожирает пищу, пойманную во время охоты, или собранную в качестве даров, полученных от животных. Ночью, болотистые леса северной части домена полны призрачными животными. Это тени тех существ, которые были безжалостно убиты Королем Крокодилом. В темное время суток, в топях воют мертвые шакалы, кричат друг на друга бабуины, а зловещие грифы-мертвецы описывают широкие круги над царством мертвой плоти. Эти существа порабощены крокодилом, которого призраки называют не иначе, как Несущим Смерть. Если крокодил прикажет, мертвые животные атакуют любых его противников (статистика этих существ подобна статистике животных - скелетов). Если когда-либо Крокодил будет убит, его животные слуги ударятся в дикую панику и убегут прочь.
Как уже упоминалось выше, в северной части домена живут несколько крокодильих выводков, не имеющих никакого отношения к грозному хозяину домена. В самом сердце топи обитает огромное количество молодых крокодилов, которые живут в страхе за свою собственную жизнь и питаются тем, что добывают себе маленьких птиц и обезьян, живущих на низких болотных деревьях. В том случае, если Крокодил погибнет, мелкие рептилии передерутся друг с другом, и самая ловкая и сильная из них объявит себя новым Королем Крокодилом. Так будет, потому что местная земля находится под властью страшного проклятья, и на ней всегда будет жить ужасающий Крокодил.
Внутри Диких Земель не водятся змеи. Эти существа послушались мудрого Питона и покинули джунгли прежде, чем их успели захватить туманные объятия Равенлофта.

НАРОД

Внутри Диких Земель обитают одни животные. Эти существа интеллектуальны, а их поведение соответствует людским стереотипам о них. Львы пользуются королевскими привилегиями, гориллы обладают невероятной физической силой, обезьяны озорно скачут по деревьям, а слоны кажутся верными и дружелюбными. Однако, из всех местных тварей, людям будут доверять только самые храбрые и самые глупые животные.

КОНФРОНТАЦИЯ С КРОКОДИЛОМ

Король Крокодил (воин 12-го уровня): AC –2 (5), MV 18 Sw 36, HD12, hp 77, STR 21, DEX 17, CON 18, INT 17, WIS 14, CHA 13, #AT 2, Dmg 4-24 (+9 бонус от STR) / 3-30 (+9 бонус от STR), SA *аура зла (все не злые существа теряют 2 пункта жизни в течение 2-8 оборотов, если находятся в радиусе 20 футов от Крокодила. Способность может быть использована один раз в день), зубы крокодила такие же острые, как Меч Остроты (Sword Of Sharpness) при броске на 18 – 20, зубы отделяют от тела жертвы одну из конечностей,* SD *Внезапная атака (штраф -4 к броску на внезапность у оппонента, оказавшегося во время атаки в воде).* AL Хаотично – Злой, THAC0 6.

Живот Крокодила менее защищен, чем его спина и обладает AC = 5. Однако, нанести удар по крокодильему брюху можно только в том случае, если рептилия окажется в воде. Как и все остальные животные Диких Земель, крокодил может говорить на любом человеческом языке. Крокодилу нравиться говорить с людьми, и он любит играть значениями слов, для

того, чтобы показать своему собеседнику собственный ум и сообразительность. Очень часто, король Крокодил замечает, что ему не нравиться грубая речь собственного племени, и лучше будет проводить свое время в молчании, нежели чем осквернять свою глотку примитивным ревом.
Редкие животные, решившие поговорить с человеком, будут рассказывать путешественникам самые ужасные вещи, касающиеся Крокодила. Эти существа будут уверять людей, что Король должен быть убит, и люди будут должны показать в этом бою свою истинную храбрость. В том случае, если безволосые обезьяны каким-то чудом уничтожат правителей джунглей, то животные немедленно обратятся против своих спасителей. Звери до сих пор считают, что люди заинтересованы в истреблении животных и джунглей, а значит, от безволосых обезьян надо избавиться при первой же возможности. Благодарность не то качество, что ценится в джунглях.
Король Крокодил имеет страшный секрет, который не знает ни один житель Диких Земель. В действительности, крокодил умирает от укуса мелкой мошки. За долгие годы своей жизни, его кусали тысячи мух, и одна из них внесла в тело короля сонную болезнь. Эта ужасная зараза медленно ослабляет тело рептилия, агония которой может растянуться на десятилетия. Король Крокодил знает о собственной болезни и его ужасает возможность собственной смерти. Для того, чтобы избавиться от заразы, крокодил пойдет на любые уступки и требования. В то же самое время, Крокодилом движет неутолимый голод, который уничтожит всякого, кто решит помочь Королю Джунглей. Рептилия так безжалостна, потому что знает, что на всей территории домена нет никого, кто бы смог излечить болезнь, которую принесла с собой маленькая муха.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

В том случае, если Король Крокодил решает закрыть границы собственного домена, то вокруг туманного острова поднимаются тяжелые испарения джунглей, которые значительно снижают дальность видимости путешественников. Если герои решат войти в испарения, то туманы изменят их путь, и персонажи вновь придут в земли Короля Крокодила.

СЦЕНА

Весь мир театр!
Вильям Шекспир

Театр частенько соблазняет тех, кто видит его со стороны сверкающего, расписанного яркими красками, фасада. Он является приманкой для любителей славы, искушая их обещаниями и гарантируя последующую известность и власть. Говорят, что истинную театральную славу может получить только тот, кто принесет в жертву подмосткам человеческую жизни. По этой причине, до сих пор, некоторые люди идут на этот шаг, дабы получить прижизненное бессмертие.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Как ведущий актер и сценарист театра, Лемот Седам Жюсте постоянно искал способы совершенствования своего искусства. Для него не было такой крайности, на которую он не мог бы пойти ради своего любимого дела. В его крови непрерывно пульсировало желание играть, а мысли были полны мечтами о сцене. Все остальное было ему не

интересно и практически не вторгалось в его думы. Однако, Лемот всегда тем или иным способом убирал со своей дороги тех, кто мешал ему на пути достижения славы.

Несмотря на то, что Жюсте достиг признания публики, как драматический и комедийный актер, он не был удовлетворен своими успехами. Он хотел быть самым великим актером своего мира, творцом – которому не было равных. К несчастью, у Жюсте был один серьезный не достаток. Он не мог прочувствовать в глубине своей души ощущение трагической постановки и те тонкие нюансы подобных театральных постановок, которые затрагивают сердце зрителя. Для того, чтобы превзойти свои недостатки, Лемот практиковался в театральном искусстве каждую свободную минуту. Жюсте изо всех сил старался добиться совершенства, но так и не смог добиться успеха в данной области. По этой причине, начал избегать написания трагедии и вскоре начал создавать одни мелодрамы и комедии. Как талантливый автор, он не мог допустить подобной смены творчества. Хуже того, актеры начали высказывать Лемоту свое недовольство, поскольку не желали играть лишь в одних развлекательных постановках. Глядя на вялую игру своих товарищей, Жюсте стал подозревать актеров в намеренном саботаже собственного творчества.

Наконец, терпение Лемота подошло к концу. Решив разобраться с неумелыми работниками, Жюсте придумал пьесу, в которой умирали все персонажи. При этом, кончина каждого из них была страшна и ужасна. Будущий лорд не пытался свести произведение к зловещей трагедии, поскольку единственной целью пьесы была месть надоедливой труппе. Для того, чтобы актеры не догадались о мрачном плане автора, Жюсте заставил их учить слова, написав на полях произведения о том, что театральная постановка будет выполнена в драматическом жанре. Итак, увлеченный идеей кровавой мести, Лемот внимательно следил за тем, как быстро близится премьера его грандиозной постановки.

Наконец наступила долгожданная ночь, когда новая пьеса Жюсте должна была быть показана широкой публике. Вместо того, чтобы начать душевную беседу с хозяевами и меценатами театра, Жюсте скрылся перед самым началом спектакля в актерской комнате и заменил фальшивые кинжалы настоящими, а ложный яд истинной отравой. Хуже того, он заменил все игровые орудия смерти их настоящими аналогами, которые должны были сработать по ходу пьесы. Итак, вскоре все было готово к тому, чтобы его актеры сыграли самые убедительные «сцены смерти» из тех, что видел мир. Для того, чтобы никто заранее не заподозрил истинную смерть героев, Лемот построил пьесу таким образом, чтобы тела не исчезали со сцены до самого конца представления. Кроме того, Жюсте был уверен в том, что сможет сбежать из театра, когда трагедия будет завершена и месть свершиться.

Когда занавес, наконец, подняли, у Жюсте едва не сдали нервы, и он чудом избежал искушения остановить пьесу. Однако, вспомнив, как люди смеются над его трагедиями, нелепо сыгранными бездарными актерами, Лемот взял нервы под контроль. Итак, неподготовленная к кошмару аудитория начала с интересом взирать на историю интриг, вожделения и предательства. Зрители открывали рот от изумления, когда сын мэра пал от ножа убийцы и кровь брызнула на деревянные подмостки. Сцена отравления была сыграна еще более впечатляюще. Распухший язык баронессы заставил ее задохнуться, а лицо посинеть от влияния ужасающей жидкости. Сцена пыток также прошла без всяких заминок. Таким образом, завершение пьесы завершилось громом аплодисментов, которые более чем заслужил ее сценарист. Зрители были поражены прошедшим представлением и всячески желали выразить свое признание Жюсте.

Однако, Лемота уже не было в театре. Гонимый яростью и признанием собственной вины, он бежал из театра. Однако, прежде чем спрятаться в черной аллеи, располагающейся поблизости от увеселительного заведения, он забаррикадировал театральные двери и предал здание огню. Прячась во мраке темного парка, Жюсте с удовлетворением слышал вопли горящих жертв, которые пытались бежать из ревущего ада и умирали в непереносимой агонии. Прибывшая на место пожара полиция довольно быстро

справилась с пламенем. Для того, чтобы выяснить причины катастрофы, констебли начали искать возможных свидетелей. Узнав про это, Лемот понял, что долго скрываться от полицейских он вряд ли сможет. Выскочив из аллеи, он устремился прямиком в объятия поднимающегося над землей тумана.

Не успев пройти даже сотни шагов, Жюсте вновь оказался перед дверьми странного театра, из внутренних помещений которого доносились реплики актеров, играющих чью-то пьесу. Заинтересованный Жюсте, осторожно ступил за входные двери здания и с удивлением отметил, что туманные щупальца непогоды немедленно перестали следовать за ним. Внимательно наблюдая за представлением, Лемот дождался его завершения и впал в странный, глубокий сон. Когда безумный сценарист пробудился, театр был полностью пуст. Поверхностный осмотр театра показал, что строение напоминает собой изначальный театр Жюсте. Для того, чтобы убедиться в правильности своего предположения, безумный сценарист начал более внимательно обследовать мрачный дом.

Довольно скорое, Лемот понял, что театр состоит из сцены, зрительских мест и небольшого кабинета, предназначенного для авторской работы. Кроме того, за сценой располагалась небольшая кухня и ванная. Гардероба нигде не было видно. В передней части дома размещалась огромная зала для вошедших гостей. К удивлению Жюсте, в здании не было сценических мастерских, ни подмостков, ни других комнат необходимых любому современному театру. Однако, самым странным было то, что в заведении не было даже намека на выход.

Когда Лемот пытался покинуть здание через фронтальную дверь, он каждый раз убеждался в том, что за ней нет ничего, кроме клубящейся туманной пелены. Несмотря на то, что Жюсте не имел никаких физических преград для бегства, секундное пребывание в белесом саване наполняло его разум невыразимыми отголосками ужаса. Его мозг наполнялся кошмарными образами, которые были забыты во времена далекого детства. Эти отображения заставляли безумца сделать шаг назад, и покинуть пределы туманной преграды. У Лемота не было душевных сил, чтобы сопротивляться им.

Для того, чтобы преодолеть преграды своего больного разума, Жюсте пытался найти внутри театра средство, которое сможет подавить неконтролируемые проявления страха. Однако, все его попытки были тщетны. После нескольких дней поисков, Лемот почувствовал невероятную усталость во всем теле, и вынужден был заснуть. Проснувшись в самом мрачном расположении духа, Жюсте принялся мрачно ходить по театру, но вскоре устал и присел на стул в комнате сценариста. Для того, чтобы преодолеть чувства печали и скуки он начал писать, и не отрывался от сего достойного занятия в течение часа. После того, как Жюсте оторвал взгляд от листа чистой бумаги, окружающее пространство невероятно изменилось.

Теперь, вокруг сценариста простирался мрачный, угрюмый лес, низкое серое небо которого царапали кривые ветви высоких деревьев. При этом, над изумрудной листвой могучих растений поднимались черные обсидиановые пики. Мгновением спустя, в отдалении, затянули свою печальную песню волки. Их вой с каждой секундой становился все ближе и ближе. Безумец не успел издать даже возгласа удивления, как черные небеса разверзлись и оросили зеленую листву дикой чащи потоками багровой отравленной крови. Издав дикий вопль отчаяния, Жюсте кинулся прочь, но вскоре остановился, осознав, что находится посреди театральной сцены. Несмотря на объективную реалистичность театрального инвентаря, Лемот с ужасом понял, что декорации довольно сильно напоминают собой тот лес, из которого он бежал несколько мгновений назад. Хуже того, безумный сценарист с ужасом понял, что в его театре никогда не было постановок с подобными декорациями, а единственное описание зловещей природы встречалось лишь в его последней, незаконченной работе, которую он начал несколько часов назад.

Для того, чтобы проверить свое догадку, Жюсте вновь вернулся к рабочему столу и начал работу над новым отрывком. Как и предполагал Лемот, фантазии вышедшие из-под его

пера немедленно воплощались в реальность. Однако теперь, безумный сценарист не видел их как деталь объективного мира, а спокойного воспринимал их, словно декорации. Осознав новый предел собственных возможностей, Жюсте добыл огромную стопку бумаги, запасся перьями и чернилами, после чего начал творить и разрушать вселенные одним движением своей руки. Играя своей огромной силой, Лемот описал землю необычной красоты, над которой возвышалась огромная мрачная крепость. Жюсте придумал для замка мрачную историю, которая была обязательна для любой легенды, связанной с призраками. Итогом его работы, стал истинный шедевр готического романтизма, который, в скором времени должен был стать или трагедией или эпическим повествованием про величие человеческого духа. Однако, для постановки нужны были актеры – реальные люди, должные стать действующими лицами новой пьесы (стоит отметить, что порождения Жюсте, вышедшие прямо из под его пера, не могли справиться с возложенными на них обязанностями). Кроме того, безумному сценаристу была нужна внимательная публика, которая бы восхищалась его постановками. Для того, чтобы заманить в театр людей обоих категорий, Лемот придумал своим произведениям интригующее название, нарисовал завлекающую афишу и повесил ее прямо перед входом в собственное увеселительное заведение.

ВНЕШНИЙ ВИД

Лемот Седам Жюсте выглядит как мужчина рост которого достигает шести с половиной футов. При этом, вес сценариста весьма непропорционален его росту, а фигура Жюста худая и тощая. Коже Лемота присуща неестественная бледность, которая приобретает чахоточный оттенок в момент волнения своего хозяина.

Во время театральных постановок, Жюсте прячет свои длинные сальные волосы черного цвета под парик или шляпу. Его бездонные черные глаза, гипнотизируют всякого, кто оказался на небольшом расстоянии от него. Одежда Жюсте покрыта чернильными пятнами, которые не смываются вследствие того, что хозяин беспрерывно занимается писательской деятельностью, и у него не достает времени на другие дела.

Несмотря на то, что большинство людей, считают Жюсте неприятным человеком, надо отметить, что его появление обладает определенной долей притягательного магнетизма. Резкий голос сценариста находят привлекательным и те, кто близко общается с ним. Фантастическая преданность Лемота избранному пути, а также загадочный внешний вид, производит впечатление не только на актеров, но и на посетителей спектакля. К текущему моменту времени, манеры Жюсте стали достаточно грубыми и брезгливыми. Он считает всех обитателей Сцены ирреальными, и раздражается от того, что не может покинуть театр на веки.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Сцена является истинным «путешествующим развлечением», которое постоянно перемещается из одного места, в другое (см. параграф Земля). Жюсте нравиться создавать законченные качественные вещи, вследствие чего, его постановки очень часто привлекают внимание окружающей публики. Однако, Лемот приходит в ярость, когда неумелые актеры, или невнимательная публика нарушают обычный ход действия спектакля.

В том случае, если постановка оказывается сорвана, Жюсте не дает никому покинуть театр живым. Поскольку театр не может быть окончательно разрушен, Лемот закрывает непонимающих жителей в здании и поджигает строение. Несмотря на то, что Жюсте может чувствовать испепеляющую ярость пожара, ему не суждено умереть внутри деревянных стен собственного заведения. Стоит отметить, что безумный сценарист ощущает боль, но ради искусства он готов идти и не на такие жертвы.

Если же постановка увенчалась успехом, то зрители без осложнений покидают стены театра. Однако, некоторые из посетителей, не возвращаются в те же самые места, откуда они вошли в пределы Сцены. В некоторых случаях, они попадают в новые, неизвестные им домены Равенлофта.
Жюсте нуждается в других людях, для того, чтобы разделить с ними успех своей постановки. Однако, даже в случае самого громкого Триумфа, Лемот не верит в свои творения. Он не ощущает в них внутренней жизни. Даже в момент своего страшного бегства из мрачного леса, Жюсте внутренне понимал, что этого не может быть. Сейчас же, впечатление неверия еще более усилилось. Хуже того, персонажи, выходящие из его пера, не способны толково играть даже самые простые сцены. Потеряв магию выступления и осознав неверие в свои силы, Лемот стал писать лишь общие ситуационные композиции выступлений. Подобное отступления от всего предшествующего опыта еще больнее ранит сценариста.

ЗЕМЛЯ

Сцена формирует окружающее пространство согласно письменной работе Жюсте. В своем истинном облике, домен представляет собой деревянный театр, окруженный небольшим пространством, свободной от тумана, земли. При этом, внешняя территория изменяется согласно любому желанию сценариста. Внутри здания, гости могут увидеть прекрасно отделанный холл, небольшие комнаты для театральных знаменитостей, которые готовятся в них к выступлениям. Немного дальше располагается сцена и места для пятисот зрителей. Сам зал выглядит не очень пышно, и многие его места обтянуты плотной шерстяной тканью тускло-коричневого цвета. В то же самое время, вышитый золотом занавес и шикарные ложи театра, испускают вокруг себя ауру элитарности и превосходства.
Впрочем, в то же самое время, воздух театра отравлен едва заметным духом гнили и разложения. Хуже того, театр обладает той мрачной и угрюмой атмосферой, которая способна вызвать у гостей самые зловещие воспоминания. Комбинация различных предметов и событий (в том числе и постановок Жюсте), наполняет Сцену чувством невообразимого ужаса и надвигающегося мрака.
По правую сторону от сцены, расположена небольшая кабинка, в которой стоит стол для письма. Здесь также могут быть найдены чернильницы и перья. Последние, частенько, оказываются сломаны, и кончают свое существование в рабочем беспорядке, который свойственен рабочему месту Жюсте.
Мало кто знает, но за сценой располагается небольшая театральная кухня, которая ведет в спальню и ванную комнату. Многие предметы, расположенные в вышеозначенных помещениях, покрыты белой тканью, что придает комнатам заброшенный и мертвый вид.
Однако, пространства Сцены не исчерпываются самим театром. Как только начинается представление, перед зрителями открывается новый, практически реальный мир. Таким образом, когда персонажа ступает на деревянную поверхность театральной сцены, он должен совершить успешный спасбросок против волшебства со штрафом -6. В случае провала, герой оказывается активным участником безумной пьесы Жюсте. Несмотря на то, что Лемот творит в различных жанрах, больше всего на свете он любит создавать трагические и мистические постановки. Именно по этой причине, невольные актеры довольно быстро прекращают свое существование. Кроме переноса внутрь страшного представления, коснувшийся сцены персонажей переносит ряд дополнительных болезненных эффектов, связанных с сильнейшим головокружением и полной дезориентацией разума и тела в пространстве. Когда тошнота, наконец, сходит, персонаж оказывается в игровой постановке безумного сценариста.
Стоит отметить, что Сцена является уникальным доменом Равенлофта, обладающим возможностью самостоятельного передвижения. Самое удивительное, что жуткий

театральный домен способен появляться не только внутри туманной Границы Царств страха, но и вне ее пределов. Оказавшись в пространствах материальных миров, Сцена заманивает в свой зал неосторожных зрителей, которые вскоре осознают себя пленниками материализовавшихся кошмаров Лемота Седама Жюсте.
Известно, что Сцена появлялась во многих мирах материального мира, подменяя собой какой-либо настоящий театр. В том случае, если какой-либо человек проникает в зал перед началом представления, он может оказать влияние на собственную завидную судьбу. Коснувшись сцены, несчастный зритель становится героем трагической пьесы Жюсте. Впрочем, большинство посетителей мрачного театра остаются бесправными наблюдателями демонстрируемой драмы.
Уникальная способность Сцены к путешествиям, дарует ее возможность проявлять себе внутри доменов, управляемых иными Темными Лордами. Зловещий Театр может спокойно перемещаться из одного домена в другой только в тех случаях, если границы зловещей земель не закрыты их повелителем. Кроме того, важно помнить, что сами темные лорды не способны ощутить присутствие Сцены внутри собственных владений.
Теперь обратимся к иллюзорным порождениям болезненного разума Жюсте. Кошмарные постановки безумца кажутся настоящими, но в действительности они эфемерны, и сквозь них довольно просто почувствовать влияние настоящей реальности. Если, находящийся в иллюзии персонаж, совершает успешный спасбросок против волшебства со штрафом -4, он немедленно убеждается в ложном фасаде происходящих событий. Прозревший человек может увидеть, что искаженная иллюзия ограничена лишь пределами сцены, и порождается маниакальным разумом Жюсте, который, с сумасшедшей скоростью пишет новые эпизоды постановки.
Конечно, прозревшие персонажи могут вновь попасть под власть иллюзорной реальности, если им не удастся сконцентрироваться и убедить себя в ложности происходящих событий. Сам Жюсте очень любит возвращать в иллюзорную ловушку тех невольных актеров, которые сумели прозреть и убедиться в нереальности окружающих ужасов. При этом, важно помнить, что заклинания Предвидения и артефакты, вроде *видящего камня,* не способны оказать влияние на зловещие миражи Сцены.
Те люди, что попали на сцену безумного театра, довольно быстро околдовываются мастерскими иллюзиями сценариста и уже никогда не покидают его мрачного заведения. До сих пор, ведущие роли во многих постановках, играют актеры, захваченные Сценой во время посещения удаленных миров и измерений. Несмотря на то, что Жюсте не может контролировать место, куда перемещается Театр, он в состоянии влиять на момент инициации путешествия. Именно поэтому, в случае успеха постановки, зрители и наемные актеры имеют шанс выйти на волю в той самой земле, откуда из забрал кошмарный театр. Однако, не стоит надеяться на милосердие Жюсте. Будучи в душе порочным человеком, Лемот с легкостью может убить посетителей или выпустить их на волю в далеком, чрезвычайно опасном месте, или вообще, в ином домене.

ЗАКОН

Законом Сцены является безумная волю Лемота. Все пожелания безумного сценариста немедленно воплощаются в пределах его жуткого театра. Писательское мастерство Жюсте таково, что с течением времени его пьесы становятся все более убедительными не только для актеров, но и для зрителей. Актеры сами не осознают того, как становятся жертвами мрачного домена. Как только они начинают играть свою роль, их неверие в происходящее пропадает и они оказываются вовлечены в иллюзорный кошмар, нереальную природу которого они могут осознать лишь большим напряжением воли. Таким образом, во время игры, актеры перестают ощущать истинную реальность, отдавая все свои усилия ужасному миражу постановки.

Каждая иллюзорная сцена Театра, существует не более двух часов. То есть, своей продолжительностью она не превосходит размер обыкновенной театральной постановки. Актеры, попавшие в представление, обязательно находят нить повествования, которая приводит их к неизбежному року. Драмы и трагедии, происходят на пространствах Сцены каждый день. При этом, развязка событий напрямую зависит от строчек придуманного сценария.
Несмотря на то, что люди попавшие на сцену театра, подвергают свои жизни огромной опасности, зрители, наблюдающие за представлением, даже не догадываются о всей серьезности происходящих событий. Жюсте настолько привязан к своим постановкам, что жаждет бурных аплодисментов в конце каждой сыгранной пьесы. Те зрители, что с неодобрением относятся к спектаклю, рискуют вызвать на себя неудержимый гнев сценариста.
Из-за своей физической слабости, Лемот не может напрямую расправиться с неугодными зрителям. Однако, его разум и фантазия способны придумать много утонченных пыток тем, кто не понимает всего величия созданного им искусства. При этом, не все пытки оказывают влияние на тело. Любимое развлечение Жюсте заключается в том, что он заставляет неосторожных наблюдателей спектакля коснуться руками театральной сцены. Для этого, Лемот частенько инициирует достаточно изощренные иллюзии. К примеру, он может показать своей жертве, что на театральной сцене стоит сундук набитый золотыми деньгами. Когда жертва устремляется за сокровищем, она попадает в ловушку сценариста, который получает возможность делать с ней все, что ему вздумается. Как правило, пойманные люди, медленно сходят с ума, от тех фантазий, что пробуждаются в больном разуме безумного сценариста.
Время в Сцене течет весьма относительно. Однако, Жюсте способен умело управлять им. По этой причине, его актеры могут проспать всего пять минут, будучи уверены, что во сне прошла целая ночь. Для воссоздания подобного эффекта, Лемот частенько ускорят время, когда его жертвы начинают дремать. По этой причине, в большинстве случаев, нормальное лечение в домене практически невозможно. Внутри Сцены можно залечить только те раны, что были нанесены иллюзорными созданиями Жюсте. Во всех остальных случаях, свои силы можно восстановить исключительно магическими заклинаниями.

НАРОД

Единственным реальным обитателем Сцены является сам Лемот Седам Жюсте. Впрочем, временами, в домене можно встретить пойманных иллюзиями актеров, персонажей, созданных фантазией сценариста, а также героев, которые бродят по мирам Лемота, не осознавая, что над ними уже нависла тяжелая длань рока.
Жюсте может сам создавать статистов, которые способны общаться с невольными гостями Сцаены. Однако, за пределами фантазий Жюсте эти люди попросту не существуют. Лемот считает своих гостей – даже PC – наиболее сложными существами, оказавшимися в рамках его постановки. Поскольку герои частенько появляются тогда, когда сценарист нуждается в актерах, Жюсте признает их своими творениями, умения которых достаточны, для отыгрыша главных ролей спектакля. Однако, к удивлению сценариста, эти новыми персонажами гораздо сложнее управлять, чем теми актерами, которые напрямую вышли из-под его пера.
Стоит отметить, что Жюсте знает все тайны и события, которые произошли в жизни любого, коснувшегося театральной сцены, персонажа (даже PC). Для того, чтобы защитить раскрытие деталей своей постановки, Лемот пытается скрывать от окружающих свое детальное знание вторгнувшихся гостей, применяя их в случае необходимости. Подобная тактика может свести с ума отдельные слабые души, превратив их в бездумных марионеток, подчиняющихся воле безумного сценариста.

Когда Жюсте устает от своих «главных действующих лиц», он выкидывает их в пределы туманов, даруя им возможность самостоятельно путешествовать туда, куда им хочется. В некоторых случаях, он выбрасывает тела актеров в местах большого скопления людей среднего класса. Подобные деяния, сценарист совершает потому, что презирает это глупое «стадо». Однако, несмотря на подобное отношение к обыкновенным людям, Лемот не стесняется брать с них деньги за представления. Впрочем, совершенно неизвестно, куда он тратит добытые золотые монеты. Скорее всего, он просто собирает их в своих сундуках.
Иногда Жюсте сам принимает участие в разыгрываемом представлении. Это бывает в те редкие моменты, когда на сцене, в течение долгого промежутка времени, стоит один и тот же набор декораций (к примеру, обеденный зал, или огромная замковая комната). Во время таких появлений он маскируется под человека пяти семи футов роста, любого пола и любого возраста. Даже во время появления, Жюсте имеет при себе несколько листов бумаги, на которых он пишет следующие сцены представления.

КОНФРОНТАЦИЯ С ЖЮСТЕ

Лемот Седам Жюсте (иллюзионист 3-го уровня): AC 9, MV 12, HD3, hp 8, STR 7, DEX 15, CON 8, INT 20, WIS 15, CHA 17, #AT 1, Dmg 1d8 (длинный меч), SA *Смотрите далее* SD *Смотрите далее*, MR 10%, AL Хаотично – Злой, THAC0 20.
Возможно, что Жюсте окажется одним из самых страшных противников, с которым придется столкнуться игрокам. Его способность, запутывать сознание людей своими ужасными иллюзиями, не имеет себе равных. Кроме того, власть сценариста над собственным доменом дарует ему практически беспредельное могущество.
Жюсте может ранить лишь тот, кто сможет пробиться через пелену создаваемых им иллюзий. Несмотря на то, что Лемот не является опытным колдуном, он все же знает множество путей, с помощью которых можно создать такие ловушки, которые оберегут его от физического урона. Поскольку тело сценариста окружает сразу несколько миражей, поймать его необычайно сложно.
В том случае, если кто-нибудь преодолеет все преграды, и постарается схватить сценариста, последний может воспользоваться своей способностью беспрепятственного прохождения через любой предмет Сцены. Если у Жюсте есть хотя бы частица времени, он может воспользоваться досками театра для немедленного перемещения в иную точку помещения. Особенно Лемот любит перемещаться на сцену, где охотнику оказываются во власти его иллюзий и могут направить оружие друг на друга.
Кроме того, не стоит забывать, что сам театр может загореться по воле Жюсте. Для того, чтобы спасти себя, Жюсте может пойти на эту крайнюю меру и терпеливо перенести боль. В том случае, если Лемот погибает или умирает, его тело немедленно поглощают доски театра. Через день, сценарист оказывается воскрешен. Стоит отметить, что день после гибели, является временем наибольшей слабости, Лемота, поскольку пожар театра, во время регенерации Жюсте, окончательно погубит его.
Когда театр охватывает пламя, двери его закрываются на крепкий брус. Открыть их могут лишь двое человек одновременно, объединив свои силы (при этом, суммарный показатель их STR должен быть не менее 30). В том случае, если герои не успевают покинуть театр, они принимают жуткую смерть от пламени, в котором погибло огромное количество людей.
Важно знать, что Жюсте дает имя каждой сцене, разыгрываемой в пределах его театра. Перед началом эпизода, его название громко объявляется всем зрителям. За раз, Лемот может поставить на сцене всего три эпизода. Герои, преодолевшие все акты представления, окончательно сбегают из плена зловещих иллюзий. Конечно, существует вероятность, что Жюсте понравиться итог постановки. Однако, чаще всего, решение оказывается обратным, и театр приносится в жертву пламени. Поскольку провал

постановки доводит Лемота до безумия, сценарист придумывает своим обидчикам наиболее изощренную месть.
Жюсте очень любит развлекать своих жертв, внезапно снимая покров иллюзии, и демонстрируя и сцену и театр. Тем самым, Лемот намекает своим жертвам, что они были не более чем марионетками, в мастерски поставленной постановке. Самое занятное, что под снятыми покровами иллюзий, располагается еще одна, наиболее совершенная иллюзия, демонстрирующая героям иллюзорный театр. Жюсте уверяет своих актеров, что видимая ими сцена реальна, тогда как на самом деле, она не более чем мираж. Когда же актеры привыкают к тому, что кошмар окончен, и они оказались в реальном мире, происходит действительно что-то чудовищное. В том случае, если персонажи не верят в реальность происходящего, Жюсте создает еще один слой иллюзий, с еще одним фантасмагорическим театром. При необходимости, Лемот может вечно перебрасывать актеров из одного иллюзорного театра в другой, демонстрируя тем самым свою власть и презрение над людьми.
После нескольких дней подобных трансформаций, Жюсте создает своего иллюзорного двойника, который сообщает героям, что они находятся в мире за пределами истинной реальности. Кроме того, он заявляется, что его воля столь могущественна, что может изменять пределы любой реальности, а также создавать новые миры с живыми существами, обитающими в них. Как правило, эти персонажи обладают свободной волей, но игрокам не повезло. В планах Жюсте произошла ошибка, и герои стали теми, кем они являются в данный момент. Если персонажи не верят словам Жюсте, Сценарист пытается переубедить их, говоря им о тех событиях жизни, о которых не знает никто, кроме главных героев.
Стоит отметить, что речь Жюсте необыкновенно убедительна, поскольку Лемот обладает изрядной харизмой. В том случае, если во время «объяснения» сценариста, герои проваливают спасбросок против заклинания, они соглашаются с утверждениями безумца и оказываются под влиянием его личности. Данное воздействие подобно заклинанию *очарования,* которое действует в течение недели со времени инициации. Спустя означенный выше срок, персонажи могут совершить очередной спасбросок, чтобы отрешиться от злой воли сценариста. В случае провала, персонажи начинают терять 1 пункт интеллекта в день, что связано с непосредственным разрушением их личности. С течением времени, герои становятся все более и более уступчивыми. При этом, один аспект их личности начинает доминировать над другими, и в конце концов, полностью разрушает сознание персонажа.
Для того, чтобы спастись от прогрессирующего влияния Жюсте, персонаж могут совершать очередной спасбросок против волшебства один раз в день. При этом, штраф, накладываемый на бросок равен величине потерянных пунктов интеллекта. Таким образом, герой потерявший 2 пункта INT, страдает от штрафа -2, тогда как персонаж потерявший 5 пунктов INT, получает штраф -5. В том случае, если жертве удается выйти из-под влияния Лемота, она начинает восстанавливать 1 утерянный пункт интеллекта в неделю. При этом, разностные грани человеческой личности возвращаются к жертве сразу же после того, как с ее разума сходят разрушительные эффекты помутнения.
В том случае, если величина интеллекта несчастного героя достигает нулевого значения, PC становится младшим актером театральной труппы и попадает под полный контроль Лемота. Таким образом, его дальнейшее существование полностью зависит от воли сценариста. В том случае, если Жюсте подумает об исчезновении персонажа, последний исчезнет до тех пор, пока сценарист не придет к мысли об его возвращении. Однако, в последнем случае, герой окажется лишь блеклой тенью самого себя, поскольку его воспоминания теперь полностью принадлежат ужасному безумцу. В таком состоянии, спасение персонажа практически невозможно. Теперь он обязан нести свою тяжкую ношу до завершения своего существования и вечно быть маленьким элементом, в бессмертных шедеврах Жюсте.

Впрочем, не стоит забывать, что персонажи с нулевым показателем INT, еще не исчезнувшие по волю Жюсте вполне могут быть спасены от своего рока. Для того, чтобы кошмар подавления личности навсегда оставил персонажа, он должен покинуть пределы театра, или его спасатели должны каким-то образом разрушить развлекательное заведение и убить самого Жюсте (детальное описание смерти сценариста приведено в главе Текущее Состояние).
На последок, стоит отметить, что Лемот способен диктовать Земле свою волю. Одним своим голосом он может создавать иллюзии, едва отличимые от реальности. Однако, данное умение, создает не очень сложные миражи, которые никак не могут соперничать с теми иллюзиями, что выходят из-под пера безумного сценариста. По этой причине, персонаж, совершивший успешный спасбросок против заклинания со штрафом -1, способен увидеть истинную реальность через описанную выше иллюзию.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Жюсте любит создавать трагедии и драмы, которые содержат в себе элемент черного юмора. Как правило, сценарист проводит премьеры представлений, испытывая свой талант на недавно пойманных жертвах. Несмотря на то, что Лемот является талантливым писателем, он редко восторгается творениями рук своих и относится к постановкам с болезненным скептицизмом. По этой причине, он желает опробовать каждую сцену своего творения на новых посетителях маленького Царства Страха. При этом, эпизоды должны внушать гостям страх и безумное ощущение ирреальности происходящих событий. Ниже будут представлены некоторые авторские работы Жюсте.

1. Сцена в приюте. Персонажи, играющие сирот, немедленно теряют свои годы и умения. Они, как и другие сироты, устали, что ими помыкает зловещий хозяин заведения, и упрямо мечтают о возмездии. В мрачном и темном подвале приюта, сироты заключают сделку со зловещими Темными Силами, вследствие чего, окончательно теряют свою человечность. Персонажи, играющие описываемых сирот, должны совершить настоящий Чек Темных Сил, в случае провала которого, Равенлофт уже вряд ли отпустит героев из своих цепких объятий. В том случае, если играющие герои остаются безучастными к происходящему или переходят на сторону владельца приюта, им придется увидеть трансформацию других сирот в ужасающих монстров. При этом, чудовища, могут разорвать на части, испуганных PC.

2. Трагедия Принца Северных Земель. Политическая ситуация в королевстве нестабильна, и герои играют роль чужеземных эмиссаров, вмешивающихся в дела северной страны. Персонажи становятся свидетелями призрачного явления бывшего короля, который предупреждает их, о том, чтобы они не доверяли новому владельцу трона. Действие становится еще более напряженным, когда в спектакле появляется принц, жаждущий возмездия и дева, кончающая жизнь самоубийством. Для того, чтобы не лишиться головы, героям придется действовать быстро и энергично. Этой северной землей правят Яд и дуэли, вследствие чего, кошмарные открытия и страшные тайны поджидают персонажей на каждом шагу.

3. Комедия о нелепом убийстве. Персонажи вовлечены в страшное убийство, но полностью ошарашены нелепостью происходящих событий. Их мечи застревают в ножнах, огненные шары летят мимо цели, а остальные события также влекут за собой целый набор злоключений. Каждый провал персонажей на сцене, заставляет их совершать спасбросок против заклинания. При этом, провал броска приводит к тому, что несчастный герой теряет один пункт какой-либо основной характеристики и начинает еще более нелепо вести себя на сцене. По мысли Жюсте, подобные злоключения должны не мало

веселить зрителей, наблюдающих за спектаклем. Стоит отметить, что персонажи могут восстановить свои утерянные способности только в том случае, если раскроют тайну преступления. Юмористическая сторона описываемого спектакля видна лишь зрителям, тогда как герои, не испытывают от подобной постановки ни малейших положительных ощущений.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Когда Жюсте желает закрыть границы своего домена, он описывает на бумаге иллюзию, которая поднимается перед взглядом людей, пытающихся убраться из Сцены. Таким образом, герои, покинувшие стены театра и вошедшие в туманы, окружающие новый дом Лемота, немедленно встретятся с иллюзиями, вышедшими из-под пера сценариста. Впрочем, в большинстве случаев, Жюсте создает для беглецов обычную ловушку, связанную с искажениями пути. Попав в подобное иллюзорное влияния, персонаж всегда идет обратно в театр, думая о том, что его путь ведет в сторону от подмостков. Мираж рассеивается, когда герой вновь оказывается в Сцене. Иллюзорная граница Жюсте столь совершенна, что персонаж не может совершить спасбросок, дабы превозмочь ее отрицательный эффект.
Иногда Лемот создает чудовище (или группу монстров), обладающее столь могущественными способностями, что беглецы не могут ему ничего противопоставить. При этом, кошмарное создание не будет убивать персонажей, а просто заставит их отступить обратно к театральному зданию.
Стоит отметить, что Жюсте может инициировать вокруг домена зловещую *стену страха.* Когда сценарист создает подобный эффект, персонаж, решивший бежать из театра, начинает испытывать на границах домена легкое беспокойство. Если герой решает продолжить свой путь в туманы, давящее ощущение ужаса продолжает нарастать, пока не становится беспросветным кошмаром. Вскоре, из белесой пелены тумана, начинают проявляться самые зловещие кошмары, когда-либо коснувшиеся настороженного разума героя. Порождения мрака оглушают беглеца бешенным, сбивчивым гулом своих сердей, а также болезненными голосами, которые описывают жуткие события, свершившиеся в жизни героя. Впрочем, истинный лик ужаса видят лишь те упрямые персонажи, что отошли на 100 футов от театра и выжили, выдержав обязательный, на такой дистанции, спасбросок против магии смерти. В то случае, если герой все еще продолжает идти, то через каждый 10 футов он должен совершать очередной бросок против магии смерти, с кумулятивным штрафом -1. Таким образом, персонаж, отошедший от театра на 130 футов, получает штраф к спасброску -3. Вне всякого сомнения, кошмары рано или поздно убьют жертву, если последняя не отступит от своего бесполезного начинания.
В том случае, если герой возвращается в театр, он входит на территорию домена через 5 футов, пройденных в обратном направлении. По этой причине, у героя может сложиться справедливое ощущение, что Сцена ждала его возвращения.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Урон, нанесенный монстрами Жюсте, иллюзорен и пропадает сразу, как только герои покидают пределы домена. Также, герои могут вылечить раны-миражи обычным отдыхом, а также инициацией магических эффектов.
В том случае, если Лемот желает нанести кому-либо физический урон, он должен пригласить в свой дом настоящих пришельцев из других доменов, или лично совершить злодеяние.

И’ КАТ

Я думаю, что мне не доведется встретить
Стихотворение, подобное цветку
Джойс Килмер.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Во всех цивилизованных землях герой, связанный с числом «четыре», считается героем, связанным с понятием «смерть». Четыре ветра налетают на берег, принося с собой штормы, жару, лед и пыль. Четыре проклятия написаны на свитках мертвых богов: чума, отчаяние, злоба и злая судьба. Число четыре содержит в себе тайну жизни и тайну смерти, оно вселяет страх в проклятия и явления, связанные с ним. Однако, для некоторых, объект страха также притягателен, как и объект очарования. Эта история, расскажет об одной могущественной женщине, которая держала себя властно с другими, но хранила в свой душе угрюмый мрак зла.

Тсен Ченг была прекрасной дочерью принца И’Ката. Она была столь горда и храбра, что не боялась ничего из происходящего под небесами. Однако, отец ее не ценил женщин, и с презрением относился к амбициям своей дочери. Довольно скоро, непонимание между отцом и дочерью переросло в ненависть последней к родителю, а потом и ко всем мужчинам.

Несмотря на то, что отец Тсен запретил своей дочери изучать искусство войны, принцесса научилась ему у других учителей – ужасных повелителей смерти. Отец запретил Тсен изучать волшебство, но дочь правителя И’Ката в тайне познала искусство некромантии. Кроме того, она научилась делать опасные яды, от которых не было спасения. В конце-концов, отец Тсен умер жуткой смертью, от комбинации четырех смертоносных ядов, смесь которых преподнесла ему дочь.

Когда отец умер, Тсен наложила на мать и братьев зловещее заклинание, которое превратило царственную четверку, в группу слабоумных безумцев. Поскольку древней землей предков не могли управлять глупцы, совет древних передал всю власть в руки Тсен. Заняв место правителя, Тсен Ченг стала править, как самый настоящий Тиран, и хватка ее власти была железной.

Несмотря на злое правление, красота и властность Тсен Ченг была столь привлекательной, что она стала одной из лучших невест правящего дома. Волшебница была благосклонна к поклонникам, но следила за тем, чтобы это были самураи самого высокого ранга. Наконец, Тсен Ченг выбрала четырех воздыхателей и повелела им биться на смерть на арене. Выжившему самураю, правительница обещала отдать свое сердце. Однако, в то же самое время, Тсен Ченг задумала избавиться от мужа сразу же, как только он ей надоест. Убить его можно было множеством разных способов, используя яд, магию или оружие.

Тсен Ченг выходила замуж четыре раза, и каждый раз у нее появлялась девочка. Волшебница использовала трех первых наследниц для выполнения различной домашней работы. На большее эти создания не годились. Ума в них было мало, тогда, как зла в их душах имелось предостаточно. Стоит помнить, что злых дочерей звали: Вопль, Ненависть и Злоба. Четвертую именовали Натингейл (или Соловей), поскольку голос ее был приятен и чарующ.

Со временем, Тсен Ченг стала стара и некрасива. Лицо ее стало суровое, а линии его огрубели. Подобные изменения стали последствиями железной воли, и неукротимых желаний этой женщины. Поскольку мужчины потеряли к волшебнице интерес, она стала еще больше ненавидеть их.

Таким образом, самым важным делом жизни для Тсен Ченг стало обучение четвертой дочери, которую она захотела посвятить во все тайны жизни и смерти. Это было необходимо, поскольку Смерть была более могущественна, чем жизнь, Тьма более сильна

чем Свет, а магия чисел была ключом к пониманию мыслящего разума. Тсен Ченг упрямо верила, что число четыре превосходит все остальные числа. Призвав в свой дворец самых великих философов мира, волшебница провела с ними бессчетное количество часов, пытаясь понять тайну магической четверки. При этом, мыслители, не способные думать быстро и правильно, немедленно приговаривались к смерти через пытки. Одни из философов предположил, что тайну числа четыре знают одни лишь деревья, поскольку им приходится проходить через четыре сезона множество раз. Подобная идея заинтриговала правительницу, но не спасла жизнь философу. Беднягу обезглавили, а тело его немедленно сожгли. Поскольку ученых при дворе больше не была, правительница повелела вернуться во дворец всем мыслителям, выжившим после первого приглашения.

К тому времени, волшебница стала одним из самых зловещих правителей Востока. Несмотря на презрение, ее имя излучало вокруг себя волны ненависти и страха. Ее боялся даже император, который считал, что раньше или позже, но волшебница отрешится от клановой клятвы верности. Поскольку Тсен Ченг начала захват окрестных провинций, несколько правительниц объединили свои владения, чтобы противостоять натиску колдуньи. К несчастью они потерпели поражение, поскольку не смогли ничего противопоставить военному гению и колдовской мощи своей соперницы. Победив принцесс, Тсен Ченг присоединила их земли к территории родного клана, и всячески посмеивалась над бессилием воинов – мужчин. Став самым могущественным правителем Востока, волшебница принудила платить дань не только Императора, но и всех его верных вассалов. Несмотря на то, что многие правители королевства были убиты злобной колдуньей, Тсен Ченг пощадила Императора. Она связала свою жизнь с его, при помощи такой страшной клятвы, которую она сама бы не решилась нарушить.

За долгие годы Жизни, волшебница накопила множество даров, которые ей преподносили принцы и короли И’Ката. Таким образом, они надеялись добиться благосклонности волшебницы. Король Юга послал Тсен Ченг несколько фруктовых деревьев. Волшебница убила посланников и уничтожила все деревья, кроме четырех последних. После этого, над оставшимися растениями было сплетено защитное заклинание из клочьев тумана. Через некоторое время, три дерева стали вестниками смерти. От них исходил запах разложения и они насылали проклятья на всех, кто проходил мимо них.

Заполучив деревья, волшебница потребовала от Императора, четыре священных колокола, которые были взяты из неприкосновенных святилищ. Несмотря на то, что подобные действия могли вызвать волнения по всему королевству, правитель страны выполнил пожелание колдуньи и навлек на себя страшное проклятье священников, церкви которых лишились колоколов. Достав необходимые артефакты, Тсен Ченг заперла в их оболочке души своих четырех дочерей, оставив их безвольные тела в качестве собственной прислуги. Для того, чтобы души наследниц не смогли сбежать из своих пристанищ, волшебница также запрела в колоколах часть своего духа.

После осуществления вышеозначенной процедуры, колокола стали проклятыми *Колоколами Зла и Горестных Стенаний.* Четыре раза в год, Тсен Ченг звонила в них, дабы под мрачные звуки узнать ответ на вопрос, о смысле числа Четыре в общем движении Вселенной. Поскольку души Тсен Ченг и ее дочерей оказались связаны с некогда святыми предметами, тела волшебницы и ее наследниц перестали стареть.

Осознав преимущества бесконечной жизни, волшебница начала еще более активно заниматься ведьмовством, и наслаждаться смертями мужчины, которые желали стать мужьями ее наследниц. Если кто-либо из воздыхателей выживал в поединках, его немедленно приговаривали к смерти. Все дочери Тсен, кроме Натингейл были довольны текущим положением вещей. Однако, четвертая дочь страдала, видя множественные смерти достойных людей. В ответ на просьбы дочери о пощаде, колдунья непрестанно заявляла, что «Все мужчины непостоянны сердцем и ни на что не пригодны», после чего била тело Натингейл.

Тем временем Боги, обожающие пение Натингейл, все более и более раздражались, видя происходящее. Когда Тсен Ченга вновь начинала бить свою дочь, они насылали на земли колдуньи ужасающие штормы и бури. И тогда, Тсен поняла, что не смогла заслужить награды от Богов. Они знали секрет числа четыре, но не желали делиться с ней, что еще более гневило колдунью.

Впрочем, один год сменялся другим, и количество жертв волшебницы непрестанно увеличивалось. Наконец, колдунья загубила столько мужчин, что смогла сложить из их костей целый дворец. Любой посетитель этого кошмарного места, мог убедиться в том, что полы дворца издавали крики отчаяния и агонии, когда по ним ступала нога человека. Хуже того, Тсен Ченг украсила свой костяной дом коврами из человеческих волос и одеждой из людской кожи. Стены дворца были расписаны изображениями, созданными из крови. Три первые дочери колдуньи находили дворец прекрасным, но Натингейл испытывала от него лишь страх и ужас. Четыре раза она упрашивала мать, но все четыре раза была бита. Первые три раза сестрами, а четвертый раз самой колдуньей. При этом, Тсен Ченг решила уничтожить тело Натингейл.

Когда четвертая дочь начала кричать о помощи и спасении, туманы поднялись из земли, и объяли костяной дворец. Тсен Ченг подумала было, что Боги желают отправить ее цитадели в зловещие пространства Баатора, и улыбнулась этому. «Вы никогда не услышите голос Натингейл, и не увидите ее, пока не откроете мне тайну числа четыре!» - сказала колдунья, после чего продолжила – «Натингейл связана со мной навеки, и моя смерть станет причиной ее гибели!». Испугавшись подобного богохульства, Император попросил Тсен Ченг остановиться и пал от ее руки. Так, колдунья нарушила страшную клятву, которая была священна даже для нее.

Так, мрачная земля И'Кат была выдрана из пространств Кара-Тура и перенесена в пределы угрюмого Равенлофта. Тсен не осознала, чем является Равенлофт, она не поняла его, но с удовольствием рассматривала планы его завоевания.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Сейчас И'Кат чрезвычайно маленький остров ужаса, расположенный в отдаленном конце Демиплана. Тсен Ченг, правит этой землей, но не понимает своего положения, наивно считая, что Боги заперли ее в этом месте, устрашившись ее могущественных сил. Для того, чтобы защитить себя от праведного возмездия со стороны высших сил, колдунья каждый день проверяет свои защитные заклинания.

Тсен Ченг всегда была чрезвычайно мощной колдуньей, но за время пребывания в Равенлофте, ее сила возросла многократно. Хуже того, она стала едина с землей, и трансформировала себя в чрезвычайно могучего злого Трента. Кроме того, она окружила себя духами злобных деревьев, которые стали выполнять работу слуг и начали помогать ее дочерям в их занятиях.

Три первые дочери Тсен Ченг стали могущественными духами зла, Кон-Тих (см. *Справочник Монстров Кара-Тура* в котором содержится дополнительная информация об этих кошмарных существах), обладающими удвоенным количеством HD. Их жизни, странным образом связаны с проклятыми колоколами (см. главу «Четыре Колокола»). В том случае, если вы не имеете вышеозначенного справочника монстров, то можете использовать для статистики Кон-Тих статистику Хаг, смерть которых связана с разрушением колокола.

Тело Натингейл заперто в мрачной башне, созданной из особой ткани Тсен Ченг, напоминающей своими свойствами паутину. Сам колдунья говорила, что сделала башню из «тех обещаний мужчин, которые они никогда не выполнили». По ее мнению, это единственная субстанция в мире, которой хватает с избытком. Песнь Натингейл до сих пор раздается из башни, насылая ощущение восторга и печали на всех, кто слышит его.

При этом, слушателю кажется, что он видит облик девушки, которая может становится птицей – любящей, уязвимой и необыкновенно печальной.
Стоит отметить, что тело Натингейл стало Бисан (или Нимфой, если вы не обладаете *Справочником Монстров Кара-Тура*) законопослушно - доброго мировоззрения. Она может посылать свой облик при помощи живой песни, благодаря которой Натингейл способна передвигаться по домену. К несчастью, странствия Натингейл и ее печальные песни заманивают все новых и новых жертв в сети ужасной колдуньи.

ЗЕМЛЯ

И'Кат – это земля мрачных лесов, покрытых безбрежными тенями мрака. День здесь всегда туманный, а ночь необыкновенно темная. Деревья местных лесов обладают отвратительными извилистыми корнями и кривыми мрачными кронами. Похоже, эти растения находят удовольствие в том, что проходящие под ними люди постоянно спотыкаются от страха. Тсен может использовать деревья, в качестве своих глаз. С их помощью она может наблюдать за теми, кто незвано пришел в И'Кат. Колдунья считает, что в пределах ее земли не может появиться ни одного мужчины, который бы не принес ей смертельную клятву верности.
В домене находятся четыре проявления несгибаемой воли Тсен Ченг: Святилище Четырех Колоколов, Четыре Рощи, Башня Нарушенных Обещаний и Костяной Дворец.

СВЯТИЛИЩЯ ЧЕТЫРЕХ КОЛОКОЛОВ

Вокруг Костяного дворца стоят четыре святилища, каждое из которых содержит в себе один из проклятых колоколов. Каждый колокол имеет свое собственное имя: *Колокол Рока, Колокол Вражды, Колокол Вероломства и Колокол Стенаний.* Для того, чтобы уничтожить Тсен и ее дочерей, необходимо, сначала, разрушить колокола. Единственное, что может уничтожить проклятые артефакты, это заклинания *disintegrate, limited wish* или *wish.* Когда будет разрушен последний колокол, Тсен обретет утраченную смертность, и ее можно будет убить в прямом столкновении. Поскольку каждый колокол имеет защитные свойства, безопасно звонить в него могут только дочери колдуньи и сама волшебница. Остальным люди, должны накладывать на колокола заклинание *silence*, без которого невозможно обезопасить себя от злых эффектов, насылаемых проклятыми артефактами. Стоит отметить, что Спасброски колоколов аналогичны тем, что используют монстры с 16HD.

Колокол Рока: Когда в радиусе 90-то футов от артефакта появляется посторонний, колокол раз в оборот извлекает из себя звук, призывающий на помощь Они (см. Справочник Монстров Кара-Тура, если у вас его нет, то используйте для Они статистику Тролля). Для того, чтобы Они был призван, персонажи должны услышать звук артефакта. В том случае, если колокол будет сломан, погибнет дочь Тсен по имени Вопль.

Колокол Вражды: Этот колокол извлекает из себя безобразное сочетание звуков, которое невозможно описать иначе, как какофонию. Любой человек, оказавшийся в 90 футах от артефакта, и услышавший его звук, должен совершить спас-бросок против волшебства со штрафом -2, или стать берсеркером, атакующим ближайшее живое существо (не важно, друг перед ним или враг). Спасбросок должен производиться для всех персонажей в области активного действия артефакта каждый оборот звона. В случае разрушения артефакта, неотвратимая длань смерти укажет на Злобу.

Колокол Вероломства: Этот артефакт издает из себя холодный тяжелый звук. При этом, колокол охраняется четырьмя Гаки, одним Джеки-Кетсу-Гаки, одним Джики-Нику-Гаки,

одним Шики-Гаки и одним Шинен-Гаки (см. Справочник Монстров Кара-Тура, или используйте статистику Равенлофтовского Элементала, обладающего 8 HD). Существа призываются только тогда, когда кто-то звонит в Артефакт. В начале каждого оборота, во время которого звонит артефакт, Гаки получает десять пунктов жизни, тогда как каждый из персонажей, оказавшихся в 90 футовом радиусе от проклятого предмета, теряет 3 пункта жизни. Если артефакт будет разрушен, Ненависть немедленно умрет.

Колокол Стенаний: Этот колокол содержит в себя пойманную душу Натингейл. Если в радиусе 90 футов от артефакта окажется существо не доброго мировоззрения, колокол немедленно начинает звонить. Единственным исключением из вышеозначенного правила является Тсен Ченг и ее злобные дочери. Звон наносит 3-18 пунктов урона в оборот нейтральным и злым персонажам, причиняя удвоенный урон мертвецам и обитателям нижних планов. В случае разрушения колокола, тело Натингейл становится смертным и может быть уничтожено в ближнем бою.

ЧЕТЫРЕ РОЩИ

Тсен Ченг посадила свои проклятые деревья в специальные рощи, для того, чтобы причинять окружающим дополнительные страдания. Жертвами рощ являются люди, которые были пойманные колдуньей в собственной земле. В каждой роще обитают четырех Злых Трента (см. Справочник Монстров Равенлофта, или используйте в качестве замены обычных трентов, со злым мировоззрением), а также те несчастные, которым не повезло попасть в эту жуткую ловушку.

Прожорливая роща: Здесь было посажено вишневое дерево, и сейчас под его ветвями сражается дюжина мужчин, обреченных биться вечно. Любой, кто съест с дерева его плод, становится движем желанием, есть эти ягоды вечно. При этом, человек будет сражаться с каждым, кто помешает ему добраться до желанного плода. Те же, кто пытаются взять вишню и съесть ее в первый раз, могут осуществить свое действие без всякого сопротивления со стороны окружающих. В случае поедания плода, человек должен совершить успешный спасбросок против яда, или присоединиться к сражающимся. Стоит отметить, что дерево будет воскресать каждого павшего в битве, вследствие чего сражение будет длиться бесконечно. Поскольку за долгие годы борьбы оружие воинов затупилась, а броня сломалась, честный поединок превратился в грызню обнаженных варваров, которые бьют друг дружку тем, что под руку подвернулся, и ведут себя не лучше диких животных. Стоит отметить, что на поле битвы регулярно падают красивые вишневые соцветия. Сцена сражения настолько отвратительна, что каждый персонаж, увидевший ее впервые, вынужден совершить спонтанный чек ужаса.

Роща бесконечных стенаний: В этом месте Тсен посадила Иву. В этом место находятся горько плачущие люди. Их души наполнены таким страданием, что они не могут остановиться. Несчастные остаются живы и не стареют. Питаются они листьями ивы. Персонажи, оказавшиеся на расстоянии в 90-то футов от растения должны совершить успешный спасбросок против парализации. В противном случае они будут вынуждены плакать вместе с несчастными. Если дерево будет уничтожено, или люди покинут злую область, то они вернуться к нормальному состоянию.

Роща отравы: Воздух этого места наполнен приторным запахом апельсинов, от которого даже сводит дыхание. Вне всякого сомнения, фрукты, посаженного здесь дерева, чрезвычайно ядовиты. Любой, попробовавший их персонаж, должен совершить успешный спасбросок против яда со штрафом -6 и потерять 1d6 пунктов жизни. В случае провала,

несчастного ждет немедленная смерть. За многие столетия, под деревом накопилось огромное количество человеческих скелетов.

Роща злобы: Здесь произрастает тутовое дерево. При этом, любой, вкусивший его плоды, наполняется темными мыслями. Несчастный должен совершить успешный спасбросок против волшебства, или, в случае провала, его мировоззрение смениться к хаотично-злому на 4 последующих дня. Спасбросок должен быть совершен немедленно. Его также требуется инициировать после каждого злого действия, совершенного под влиянием проклятых ягод. Если персонаж проваливает вышеозначенный бросок, он становится хаотично-злым на веки. Важно помнить, что изначально хаотично-злые персонажи, от фрукта не страдают и находят его восхитительным.

БАШНЯ НАРУШЕННЫХ ОБЕЩАНИЙ

Это то самое место, где лежит тело Натингейл. Лестницы этой башни воистину бесконечны, поскольку созданы из разрушенных обещаний мужчин, которым, как известно, нет числа. Единственный способ проникнуть в башню заключается в следующем. Персонаж должен встретиться с Натингейл, которая бродит по домену в форме песни. Далее требуется убедить девушку превратиться в птицу, которая поднимет персонажа на вершину сооружения.

КОСТЯНОЙ ДВОРЕЦ

Это воистину изумительное место достойна принца, и украшено сокровищами, достойными Императора. Дворец заселен духами всех известных видов (см. Справочник Монстров Кара-Тура), и обладает четырьмя башнями, в которых живет Тсен и три ее дочери. Поскольку описание дворца приводилось на более ранних страницах главы, стоит отметить, что волшебница иногда обновляет картины свежей кровью и закрывает дырки в стенах при помощи новых костей. Снаружи крепости располагается огромный двор для игры в триктрак. Используемые в игре гигантские кубики сделаны из человеческих ногтей, тогда как маркеры выполнены из людских черепов. При этом, отвратительные средства игры, были раскрашены под мрамор художниками колдуньи много веков назад.

НАСЕЛЕНИЕ

В И’Кате нет никого, кроме Тсен Ченг, четырех ее дочерей и тех несчастных, что оказались пойманы магическими эффектами проклятых рощ.

КОНФРОНТАЦИЯ С ТСЕН ЧЕНГ

Тсен Ченг может принимать две формы.

Тсен Ченг (колдун 20-го уровня): AC 7, MV 12, HD20, hp 45, STR 11, DEX 17, CON 15, INT 20, WIS 18, CHA 15, #AT 1, Dmg 1d4 (кинжал), SA *Наступательные заклинания*, AL Нейтрально – Злая, THAC0 14.
Кроме человеческого облика, Тсен может принимать облик злого Трента.

Тсен Ченг (злой трент): AC -3, MV 12, HD12, hp 96, STR 20, DEX 18, CON 16, INT 20, WIS 18, CHA 15, #AT 2, Dmg 4-24 (+8 бонус от STR)/ 4-24 (+8 бонус от STR), SA *Стягивание лозами (За раз Тсен может атаковать четырех оппонентов. Каждая лоза требует броска атаки, а пойманные ею не могут делать ничего, кроме как пытаться выбраться. Для того, чтобы разрушить лозу, ей требуется причинить 16 пунктов*

урона), Разбрызгивание сока (наносит одиночной цели 10d10 пунктов урона. Для уменьшения урона в два раза, необходимо совершить спасбросок против яда со штрафом -2) SD *Для того, чтобы нанести урон, требуется магическое оружие +2 или лучше*, AL Нейтрально – Злая, THAC0 6.

До тех пор, пока все четыре колокола не будут уничтожены, Тсен может перерождаться спустя три оборота после своей смерти. При этом, она обладает полными пунктами жизни, и помнит все заклинания.
Тсен Ченг не нравятся посторонние, расхаживающие по домену. Те, кто поклянется ей в верности, смогут получить великий дар – свободный уход из И'Ката. Все остальные будут убиты колдуньей на месте. Скорее всего, колдунья не пойдет на сделки с посторонними людьми, особенно в том случае, если они мужчины.

САРАГОСС

Наконец пришла ночь, в глубинах которой были лишь мрак и отчаяние. Та ночь была длинной в эпоху, и ее смог пережить лишь тот, кто яростью свою был готов разбить океанские волны…

Фрост

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Лордом Сарагосса является Драга Соленый Кусака – бывший пират, дурная слава о котором пронеслась по всему Звездному Морю, расположенному в пределах Забытых Королевств. Несколько лет назад, он пропал из своих охотничьих угодий без всякого следа. Только после этого происшествия, купцы Побережья Меча смогли вздохнуть с облегчением.
Драга был ребенком родителей, жизнь которых была связана с Морем. Еще будучи ребенком, Соленый Кусака полюбил океан, а также веяние соленого ветра на своем лице. Стоит ли удивлять тому, что Драга довольно рано осознал, что вечно будет связан с морем. Сбежав из дома собственных родителей во времена ранней молодости, Соленый Кусака попал в достаточно крупные неприятности. Ему повезло сесть на корабль, который атаковали безжалостные пираты. Злодеи взяли судно на абордаж, а моряков и пассажиров скормили акулам. После того, как разбойники стали разбирать груз, они нашли Драгу, прячущегося между тюками с хлопком.
Решив поглумиться над несчастным, пираты привязали Кусаку за ноги к крюку и спустили его в море, кишащее обезумевшими от крови акулами. Каким-то чудом, Драге удалось выжить, но несколько рыб все же укусили его. К несчастью для молодого человека, одна из тварей была вере-акулой. Именно она и заразила Кусаку ликантропией. По судьбоносному стечению обстоятельств, пираты сжалились над молодым человеком, и втянули его назад на палубу захваченного судна. Они совершили страшную ошибку, за которую впоследствии им пришлось поплатиться жизнью.
Дав парню второй шанс, пираты стали тренировать его и готовить к разбойничьей жизни в море. Кроме того, корабельный Капеллан научил Драгу молиться Умберлии – злой богине морей и океанов. Узнав от клирика все, что было ему нужно, Драга хладнокровно «освободил» капеллана от исполняемых им обязанностей.
Несколько последующих лет он путешествовал вместе с пиратами, пряча неугасимое пламя ненависти в глубине своей искореженной души. Драга свершил свое возмездие над

разбойниками только тогда, когда заручился у них полным доверием. Кусака вырезал пиратов по одиночке. При этом, особенно жестокой смертью погибали те, кто не испытывал любви к спасенному юноше. Однако, самой медленной и кошмарной смертью погибли те злодеи, что некогда пытались скормить его акулам.
Драга потратил очень много времени на то, чтобы держать под контролем свое преобразование в акулью форму. В одну мрачную ночь, Соленый Кусака ослабил крепления переборок и сделал так, чтобы внутрь корабля стала поступать забортная вода. Когда испуганные пираты очутились в холодной океанской воде, Драга начал вершить над ними свою кровавую расправу. Он заранее покинул палубу судна, чтобы свершить возмездие над злодеями. Для того, чтобы причинить убийцам еще большие мучения, Кусака рвал их тела своими мощными зубами, и отплывал на некоторое расстояние, заставляя пиратов страдать от ран и воздействующей на них соленой воды. Свои атаки Кусака возобновлял в окружении обычных акул.
Расправившись с разбойниками, Драга продолжил карьеру пирата на борту корабля «Возмездие». Бесчинства, чинимые Кусакой, были таковы, что скоро его имя стало известно по всему Побережью Меча. Хитрость и жестокость этого человека, заставляли трястись от страха, каждого передвигающегося по морю путешественника.
Очень часто Кусака появлялся в тот самый момент, когда его ждали меньше всего. При этом, Драга всегда требовал жертву Умберли, получив которую уплывал прочь. Впрочем, через некоторое время он возвращался снова, захватывал корабль и убивал всех его пассажиров, кроме двух бедолаг. При этом, одному позволялось бежать прочь с рассказами об испытанных ужасах, тогда как другого ждала жестокая смерть от акульих челюстей. Впрочем, в отличие от своих учителей, Кусака никогда не испытывал жалости к своим жертвам.
Карьера Драги продолжалась в течение десяти лет. Наконец, на двадцать пятом году жизни, пираты находившиеся под его командованием задумались над тем, почему ими правит какой-то малолетка и решили оспорить лидерство Драги. Кусака всегда был умелым лидером и достиг совершенства в управлении своими людьми, сочетая методы кнута и пряника. Поэтому, он не очень обиделся на тех, кто решил оспорить его власть. Во всяком случае, последователи никогда не подводили Драгу, и он решил быть терпеливым по отношению к их желаниям.
В день двадцатишестилетия, Кусака взял на абордаж целых три корабля, после чего занимался пытками пленников, попутно вспоминая о кровавых развлечениях своей юности. Поздно ночью, когда веселье было в самом разгаре, над океаном поднялся мрачный гнетущий туман. Последователи Драги не обратили никакого внимания на странное погодное явление, но сам Кусака наполнился дурными предчувствиями. Впрочем, он вскоре забыл о них, увлекшись развлечениями и выпивкой.
На утро, когда мрак ночи сошел с корабля, команда Кусаки увидела вокруг себя зыбкое море морских водорослей, которые цепко удерживали корабль на месте. Проснувшийся Драга также почувствовал нечто необычное – могущественную силу, которая наполняла его тело. Однако, в то же самое время, на душе у пирата было не спокойно.

ВНЕШНИЙ ВИД

Драга Соленый Кусака могучий, мрачный, но привлекательный молодой человек. Соленый ветер океана обветрил его лицо, и сделал кожу Кусаки достаточно грубой. Его тело высокое, стройное и мускулистое. Внимательные глаза пирата столь серы, что напоминают своим цветом штормовое море. Волосы Драга коротко отстрижены, поскольку в противном случае, умелый боец мог бы ловко схватить его за голову.
Одежда Драги старая и разорванная, но внимательный наблюдатель может отметить, что он до сих пор носит отдельные части одежды, доставшиеся ему от священника Умберли. Когда Кусака появляется в людном месте, каждый чувствует исходящую от него ауру

властности. Драга любит правит людьми, и жестоко карает тех, кто пытается проявить неповиновение или поднять открытый бунт.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Сразу же по прибытии в Сарагосс, Драга послал нескольких своих людей на разведку окружающей местности. Во всяком случае, ему, она показалась странно знакомой. Кусака ждал разведчиков до поздней ночи, и ходил по палубе не находя себе места. Когда на корабль опустилось покрывало полной темноты, Драга решил, что разведчики сбились с пути и вскоре погрузились в мрачные глубины, покрытого водорослями, моря. Это былое суровое возмездие за ошибку.

Когда последние члены корабельной команды заснули, Кусака тихо перебрался через борт судна и отправился на самостоятельное изучение нового региона. Он, ни на секунду не подумал о морских чудовищах, поскольку сам был одним из них и обладал способностью к перемене облика. Таким образом, сохраняя полное молчание, он двинулся по ковру из морских водорослей. Через некоторое время, Драга пошел по тому месту, где водоросли не были крепко связаны друг с другом, и провалился под воду. Превратившись в большую белую акулу, Кусака ощутил вкус крови в воде, и поплыл вслед за темной взвесью, пытаясь обнаружить источник ее возникновения.

Достаточно быстро он обнаружил тела нескольких свих людей, плоть которых была разорвана акульими челюстями, и укусами других морских животных. Последовав далее за кровавой пеленой, Кусака обнаружил логово Шахуагинов. На его глазах твари затаскивали в свою подводную нору недавно умерщвленную добычу.

Только теперь, Драга решил, что увидел достаточно и задумал возвратиться обратно на корабль. Выбравшись на поверхность, Кусака принял человеческую форму, но вскоре понял, что задыхается. В этом странном месте, Драга не мог передвигаться в гуманоидной форме более пяти минут. Озверев от осознания того, что ему суждено на веки заточить себя в рыбьей форме, пират поклялся убить всех тех, кто встретится ему на пути. Игнорируя мольбы о пощаде и крики о помощи, Драга начал методично пожирать обитателей этого странного места.

Когда кровавая пелена сошла с глаз пирата, он понял, что многие из убитых им людей были членами его собственной команды. Теперь, они медленно погружались в воду, оставляя за собой отчетливый запах крови. Хуже того, деятельность Драга погубила «Возмездие», которое пошло ко дну вместе со всеми драгоценностями и воспоминаниями проклятого капитана. При виде этого, сердце Кусаки ожесточилось не только против окружающих, но и против себя самого. При этом, пират решил покарать всех виновников свершившегося бедствия, после чего начал ловить и пожирать тех несчастных, что оказались поблизости от места катастрофы.

В течение некоторого времени, Драга только и делал, что убивал всех тех, кто недавно прибыл в его странное царство. Если у Кусаки было относительно хорошее настроение, то он мог не трогать пришельцев, но не предпринимал ни единой попытки для того, чтобы поговорить с ними. Будучи мрачным и угрюмым человеком, Драга предпочитал одиночество всем остальным удовольствиям, и любой человек, решивший приблизиться к нему, серьезно рисковал своей жизнью.

Несмотря на природу своего проклятья, Драга не утратил страха перед акулами и с ужасом думал о совместном плавании с гигантскими рыбами. Кроме того, он считал акул отвратительными пожирателями мусора, и каждый раз испытывал неприятное ощущение, принимая животный облик мерзкой океанической твари. С тех пор, как Кусака попал в Равенлофт, его страх перед акулами только усилился. В то же самое время, с каждым днем он все больше и больше начинал походить на страшного обитателя морской бездны. Драга начал думать о том, что когда-нибудь он окончательно забудет о своем человеческом облике и проведет остаток вечности в обличие гигантского чудовища. Подобная мысль

ужасала его настолько, что он решил сделать все возможное для того, чтобы спасти себя от рока, который несла с собой ликантропия. К несчастью для себя, Драга даже не догадывался о том, что от его проклятья нет спасения. Для того, чтобы защитить свое «я» от окончательного разрушения, Кусака перестал принимать рыбью форму даже под водой, где ему грозила смертельная опасность от других обитателей моря.
Для того, чтобы ходить по водорослям в течение длительного промежутка времени, Драга добыл уникальный артефакт *Кольцо Дыхания в Воздухе.* Несмотря на то, что эффект кольца продолжался всего лишь два часа в день, Кусака использовал его при первой же возможности опасаясь того, что иначе он потеряет свою душу. Вдыхая холодный воздух своего мрачного домена, Драга путешествовал по странной «земле» пытаясь вступить в контакт с ее новыми обитателями.
Поскольку жизнь Драги всегда была сосредоточием борьбы и конфликтов, Темные Силы, правящие Равенлофтом, решили, что внутри домена Кусаки будет вестись бесконечная борьба. Новое царство не будет единым не только над водной поверхностью, но и под ней. Последнее значило, что единственным приветствием для правителя домена будут проклятья и стрелы. Последнее настолько не понравилось Драге, что он немедленно проклял мрачную судьбу, занесшую его в Сарагосс.
Теперь обратим свое внимание на правителя домена. Драга не может напрямую контролировать морских существ, обитающих под поверхностью Сарагосса. К несчастью для пирата, твари продолжают драться друг с другом даже в те промежутки времени, когда выполняют единую задачу. Кусака правит ими силой страха. Он с легкостью может руководить морскими хищниками как обычными, так и сверхъестественными силами повелителя домена.
Конечно, сконцентрировавшись на мире между морскими тварями, Драга может вынудить их сохранять мирные отношения друг с другом. Кроме того, в случае необходимости, лорд может призвать себе на помощь огромное количество морских бестий и океанических умертвий. Вне всякого сомнения, при такой мощной поддержке, Кусака может легко покончить с любым противником, имевшим глупость бросить ему вызов.
Могущество Драга распространяется также и на обитателей верхнего мира. Кусака сумел договориться с обитателями застрявших в водорослях кораблей, и даже сформировал с ними своего рода альянсы, гарантировав морякам неприкосновенность и отсутствие атак со стороны водных тварей. В то же самое время, Драга начала заключать договоры с другими людьми только по той причине, что не смог полностью положиться на своих страшных помощников, живущих в глубинах моря. Кроме того, Кусака смог договориться с вампирами (смотрите раздел *Случайные столкновения*), обитающими в Сарагоссе, дабы они приняли его сторону. Впрочем, не стоит забывать, что Драга злой человек, для которого ничего не значат сказанные обещания. Однако, с их помощью Кусака нашел себе помощников по обе стороны ковра из водорослей.

ЗЕМЛЯ

Известно, что Моря Равенлофта скрывают в себе многочисленные ужасы. Черная поверхность холодной воды Сарагосса, может таить в себе кошмарных подводных чудовищ, таящихся от глаз своих жертв до самого момента нападения. В глубинах мрачного океана плавает огромное количество существ. Некоторые из них дружелюбны, тогда как другие смертельно опасны.
Обитатели Сарагосса, в своем большинстве, принадлежат к последней категории. Под мягким покровом водорослевого ковра таятся самые жуткие страхи, живущие в подсознании пловцов и моряков. Ужасы Сарагосса прорываются через шлюзы памяти сразу после того, как человек погружается в морскую воду этого места.
Перед тем как прибыть в Сарагосс, несчастный путешественник видит картину, затянутого туманом океана, по которому медленно передвигаются таинственные

безмолвные суда. Мгла струится через их корабельные палубы и такелаж, подобно угрюмому похоронному савану. Волны стихают, и зловещие корабли начинают перемещаться во мгле, не отвечая на приветствия и не пытаясь изменить свой курс или скорость. В том случае, если капитан начнет гонку за судами призраками, то его постигнет жестокое разочарование. Корабли будут сохранять дистанцию между собой и своим преследователем, несмотря на все попытки сократить его.

После того, как призрачные корабли скрываются из поля зрения, над водой океана начинает струиться зловещий, неестественный туман, который пришел вместе с ними. Только теперь команда и пассажиры проклятого судна могут понять, что зловещие корабли, передвигающиеся в тумане, были вестниками неизбежного рока. Они пришли из Равенлофта и взяли своих жертв в туманную обитель, из которой не возможно бежать физическим или магическим способом.

В светлое время суток, солнца практически не будет видно, и корабль будут окружать угрюмый сумрак. Однако вскоре над проклятым кораблем раскроет свои крылья безбрежная ночь. В мрачных небесах океана зажгутся мерцающие лампады далеких звезд, а до носов мореплавателей донесется соленый запах морской воды. Возможно, что по серебристому лику луны пробегут несколько маленьких облаков, выгодно подчеркивая прекрасную картину загадочного океана, а над палубой судна начнет петь свою скорбную песню холодный ветер. С течением времени, ветер начнет усиливаться, и туманные клубы, окружающие корабли, начнут извиваться вокруг корпуса, подобно нечестивым приведениям или страшным призракам. Канаты, используемые в бегущем такелаже судна, также начнут вести себе неестественно, вспарывая ледяной воздух подобно хлыстам. Облака, покроют собой звезды и луну, которые станут освещать море неприятным призрачным светом. Некогда прекрасная ночь превратится в царство неуправляемого хаоса и все люди, находящиеся на борту корабля, начнут опасаться за свои жизни. В том случае, если команда попытается изменить курс судна, станет понятно, что корабль движется сам по себе и не слушается руля, влекомый чуждой, зловещей волей.

Раньше или позже, но корабль остановится, и его деревянный корпус пронзит неприятная дрожь. В тот же самый момент, холодный океанский ветер окончательно стихнет, и над океаном покажется далекая полоска зарождающегося рассвета.

Довольно скоро пассажиры выяснят, что вокруг них простирается не остров и не земля. Они поймут, что со всех сторон их судно окружено зеленым ковром гниющих морских водорослей. Они увидят, что посреди этого бескрайнего растительного покрова высятся корпуса различных кораблей. При этом, некоторые из судов находятся в нетронутом состоянии, тогда как корпуса других кораблей медленно догнивают или разваливаются.

По всей видимости, радиус Сарагосса укладывается, примерно, в пять миль. Водорослей ковер этого кошмарного региона сплошь покрыт корабельными обломками, и предметами, оставшимися от затонувших судов. Здесь достаточно легко обнаружить не только мачтовое дерево, но также гниющие клубки морских водорослей и разваливающиеся от климата и укусов человеческие останки.

Надводные пространства Сарагосса крайне не безопасны для путешественников. В некоторых местах, водорослевый ковер крайне обманчив, и может провалиться под ногами незадачливого ходока. При этом, практически невозможно определить, какая часть пути безопасна для ходьбы, а какая нет. Конечно, иногда водорослевую полынью окружают маленькие водные лужицы. Однако, в большинстве случаев, прочность растительного ковра может подтвердить только внимательно изучение океанской поверхности. Стоит отметить, что водорослевый ковер не сохраняет на себе следов, и зарастает с невероятной скоростью.

Морские водоросли дают приют мириадам морских тварей. Некоторые из этих созданий маленькие и безвредные. К их числу можно отнести океаническую мошкару, жужжание которой слышится буквально в каждой части домена. Однако, в большинстве случаев, обитатели глубин чрезвычайно опасны. Для того, чтобы избежать нападения морских

бестий, обитатели домена путешествуют по грязной водной поверхности Сарагосса на небольших шлюпках и яликах. Подобный способ перемещения особенно актуален там, где травяной ковер ушел под воду, и до сих пор не восстановился. Временами, жители домена просто соединяют свои корабли при помощи крепких канатов. Отдельные умельцы, придумали средство передвижения, известное как водорослеступы. Эти предметы надеваются на обувь и действуют подобно снегоступам, используемых в арктических доменах Царств Страха.

Внутри Сарагосса царствует три типа погоды. Первый, самый распространенный, обещает невообразимую жару и безоблачное небо днем, и ледяной холод ночью. Второй тип погоды воцаряется над доменом тогда, когда день становится пасмурным и туманным, а тусклое солнце проливает столь слабый свет, что над водорослевым ковром царит неприятный холодок. Во время таких угрюмых дней, ветер и ледяной туман пытаются пробраться под одежду и быстро пропитывают ткань рубашек и сюртуков. Ночной порой, температура стремительно опускается вниз, а зловещий туман пробирается в деревянные корпуса судов, заставляя гнить дерево с удвоенной скоростью.

Наконец, в Сарагоссе бывают периоды штормов, когда на горизонте собираются черные тучи, и живые существа скрываются под поверхностью воды в своих норах, ожидая наихудшего развития событий. Известно, что невероятные бури Сарагосса уничтожили огромное количество, застрявших в водорослях кораблей. В конце концов, никто не может знать, сколь долго сможет выстоять против стихии сгнившее дерево.

Стоит отметить, что чудовищные проявления местной стихии, вряд ли можно сравнить с бурями других морей и океанов. Когда начинается шторм, ветер поднимает огромные волны, высотой с крепостную башню. Шквальный ветер достигает неописуемой скорости и способен повалить на бок застрявший в водорослях корабль. Молнии бьют в океан с такой частотой, которая вряд ли уступает по своей интенсивности, льющемуся с неба дождю. В большинстве случаев, буря приносит с собой серьезное понижение температуры, в результате чего, падающие с небес водяные капли, вскоре превращаются в отвратительную снежную крупу. Мерзкий ледяной дождь бьет по судовым палубам с такой силой, что в отдельные моменты времени способен с легкостью пробить гнилое корабельное дерево.

Когда шторм наконец-то стихает, некоторые корабли Сарагосса оказываются полностью разбитыми. На водорослевой поверхности домена остаются лишь разваливающиеся корпуса, да выжившие члены команд. Иногда, разбитое судно полностью уходит под воду, оставляя за собой обширную дыру в плотном ковре океанических растений. Подобные водяные ямы достаточно быстро зарастают, превращаясь в смертоносную ловушку для невнимательных путешественников. Кроме того, завершение шторма всегда влечет за собой появление чудовищных водных хищников, стремительно покидающих свои подводные убежища в поисках новой добычи.

Подводный мир Сарагосса столь же разнообразен, как и надводный. Вода под водорослевым ковром не глубока, и достигает в центре домена своей максимальной отметки - 100 футов. Известно, что под морской поверхностью Сарагосса лежат разбитые останки различных кораблей, которые обречены гнить в угрюмой глубине этого проклятого места. В большинстве корабельных корпусов зияют чудовищные дыры, хотя отдельные суда лишены важнейших элементов конструкции. Палубы и мачты подводных руин полностью покрыты мелкими водорослями, которые образуют над формами мертвых кораблей единый зеленый ковер.

Подводное царство Сарагосса изобилует огромным количеством пещер. Кроме того, стоит отметить, что дно домена также покрыто сплошным покровом морских водорослей, в которых прячутся разнообразные обитатели. Океаническая растительность дает приют и спасение многочисленным формам подводной жизни. Достаточно часто, колонии морских водорослей бывают столь огромны, что с легкость скрывают под мрачные провалы, в которых поджидают добычу свирепые хищники Сарагосса.

Подводное царство, находящееся под поверхностью растительного ковра, таится под покровом тьмы. Солнечные лучи редко проникают в его пределы, пытаясь осветить угрюмый покой глубины. В большинстве случаев, редкие лучи внешнего света, пробившиеся в бесконечный мрак, не могут развеять его темноту. Последнее связано с тем, что свету приходиться проходить через слой водорослей и тины, простирающий поверх океанских волн. Пучина Сарагосса столь темна, что поле зрения в ней снижается до трех, четырех футов.
Также стоит отметить, что если кто-нибудь взбаламутит на дне океанский ил, то грязь немедленно поднимется вверх, и будет оседать в течение долгого промежутка времени. В свете всего вышеперечисленного, хищники, наносящие удары из океанских глубин, как правило, неожиданно набрасываются на жертву. Страх незримо приходит из глубин Сарагосса в виде движущихся теней. Вне всякого сомнения, эти тени несут с собой ужас и верную, неотвратимую смерть.

НАРОД

Сарагосс стал последним пристанищем для огромного количества застрявших в иле кораблей. Внутри домена можно найти суда самых разных типов. Здесь окончили свое плавание: галеоны, каравеллы, рыбацкие лодки, а также другие, известные человеку средства покорения океанских пределов.
Стоит отметить, что суда не пустуют и служат домом для своих команд или страшных монстров. Иногда, обитатели кораблей передвигают свои дома волоком, перемещая их на некоторое, незначительное расстояние. Впрочем, судно может изменить свое положение и по другим причинам. Например, из-за повышенной активности океанических чудовищ. Поскольку некоторые корабли только что попали в домен, а другие пытаются бежать из него, составить корректную карту Сарагосса практически невозможно.
Вне всякого сомнения, часть, попавших в домен кораблей, все еще пригодна для морского плавания. Однако, деревянных руин в Сарагоссе чрезвычайно много. Команды этих старых развалин, готовы совершить любое преступление для того, чтобы залатать их старые корпуса. Крепкое дерево является самым ценным ресурсом Сарагосса, ибо без него, шанс на успешное бегство из домена стремительно приближаются к нулю. Стоит отметить, что команды кораблей никогда не отдают деревянные части своих судов и никогда не объединяют свои силы с другими обитателями мрачного водорослевого ковра. Подобная система отношений сложилась в Сарагоссе после того, как некоторые моряки, одолжившие деревянную обшивку корпуса, обещали вернуться за своими дарителями, но так и не выполнили данного обещания. Предатели скрытно покинули царство страха, в тайне покинув Сарагосс под покровом ночной темноты. Вне всякого сомнения, жизнь обитателей Сарагосса проходит в бесконечной борьбе за сухое дерево, и крепость корпусов собственных кораблей.
Напряженность между командами судов чрезвычайно велика. Среди матросов сильны параноидальные настроения. С тех пор, как внутри домена начались зловещие нападения на корабли, тщательно скрываемые страхи стали вырываться наружу. Несмотря на то, что судовые команды различных кораблей пытаются сохранить видимость спокойствия, ими движет зависть к чужому успеху, и неистребимое желание выбраться прочь из туманной ловушки. Опасаясь за сохранность своего имущества, люди Сарагосса жадно поглядывают на чужое, надеясь выбрать верный момент для нападения на неподготовленных соседей
Известно, что старые обитатели Сарагосса, имеют серьезное преимущество перед тем, кто попал в него относительно недавно. Они могут предложить новичкам место на своих кораблях в обмен на цельные куски крепкого дерева и воду. Когда «местные» получают требуемое, они тут же предают наивных новичков. Совершая предательство, каждый

думает примерно так: «Если бы я не сделал этого, то недавно прибывших обязательно бы обманул кто-нибудь другой».
Внутри Сарагосса чувствуется необходимость в любых вещах и предметах, поскольку торговли и бартера здесь не существует. Хуже того, обитатели домена вынуждены строго экономить воду, поскольку единственным источником пресной воды является мокрый снег и ужасающие бури. По этой причине, пленники Сарагосса берегут любую жидкость, в том числе и масло для ламп. В том случае, если обитатели домена хотят достать какой-нибудь предмет, они просто начинают копаться в иле и останках погибших кораблей. Однако, когда настают тяжелые времена, команды судов начинают нападать на своих товарищей по несчастью, надеясь отобрать необходимые вещи силой.
Жизнь внутри Сарагосса крайне жестока, и здесь невозможно выжить тому, кто не владеет оружием. Очень часто, обитатели одного корабля нападают на другой, вырезая враждебные команды под корень. Союзы между обитателями увязших судов, чрезвычайно редки. В том случае, если они и заключается, то продолжаются весьма короткий срок, поскольку в этих местах, можно верить лишь членам собственной команды. Впрочем, иногда все же люди объединяются с людьми, для того чтобы спалить корабль минотавров, а эльфы договариваются с эльфами, дабы ограбить судно гномов.
Очень часто, внутри бескрайнего водорослевого ковра, можно встретить с отрядами разведчиков, которые выискивают цели для скорого нападения. Когда обитатели кораблей, замечают передовые отряды налетчиков, мирная жизнь судна прекращается, и застывшая деревянная обитель превращается в вооруженную до зубов крепость. Тем самым, команда корабля показывает разведчикам, что их невозможно будет уничтожить малой кровью.
Стоит отметить, что разведчики пытаются всеми возможными способами замаскировать себя и свою деятельность. Для достижения этого, они пытаются выглядеть разведчиками или простыми собирателями, проводящими поиски в вязком иле. Однако, обитатели Сарагосса столь подозрительны, что этот маскарад редко срабатывает больше одного раза. В том случае, если разведчики находят, подходящую для нападения цель, они сообщают о ней своему капитану и начинают готовиться к рейду.
Если налет на чужое судно оказывается успешным, рейдеры возвращаются на свой корабль с крепкими досками и награбленными припасами. Однако, нередки и такие случаи, когда вернувшиеся из налета разбойники находят своих стражников убитыми, а собственное судно уничтоженным и ушедшим под воду. На месте его прежней стоянки, этим неудачникам удастся найти лишь редкие плавающие предметы, не ушедшие в глубины мрачного моря. Стоит отметить, что ночь вне пределов деревянного корпуса крайне опасна, так как люди оказываются беззащитны перед ужасами ледяной ночи.
Известно, что внутри Сарагосса обитают представители всех мореходных рас. При этом, к совместной деятельности склоняется лишь одна из многочисленных злых рас – минотавры. Эти существа явственно понимают, что выживание внутри этого места зависит от собственных действий. Кроме того, они не могут нарушить собственный кодекс, который указывает им помогать всякому, попавшему в беду минотавру. Несмотря на то, что в своем родном мире, эти существа могли бы быть смертельными врагами, внутри Сарагосса минотавры крепко держаться друг за друга.
Поскольку внутри домена заточено множество мелких судов, команды подобных кораблей пытаются заручиться помощью крупных матросских отрядов при помощи бартера или взаимных услуг. При этом, в особенно выгодном положении оказываются «суда удовольствий». Временами команды больших кораблей соглашаются заключать подобные сделки, поскольку понимают, что в случае привлечения дополнительных людей, шансы на успешный рейд значительно повышаются.
Внутри Сарагосса, представитель каждой расы, пытаются быть поближе друг к другу. Когда в домен прибывает новый корабль, старожилы посылают на разведку своих людей. Они пытаются изучить не только боевую мощь новичков, но также и завербовать себе

помощников, в том случае, если испытывают недостаток живой силы. Поскольку между появлением незваных гостей и рейдом проходит некоторый промежуток времени, команда вновь прибывшего судна имеет неплохие шансы подготовиться к сражению. К сожалению, в большинстве случаев, недавние пленники не предпринимают необходимые меры предосторожности и становятся легкой добычей для своих злобных соседей.

Морские сражения внутри домена чрезвычайно агрессивны и кровавы. Команды судов отчетливо понимают, что в случае проигрыша им суждено погибнуть. Вне всякого сомнения, для обитателей кораблей, каждый бой это жестокая схватка со смертью. Занятно, но сторона победившая в морском сражении может также оказать проигравшей, если будет действовать медленно и допустить серьезный урон своему кораблю. В то же самое время, выигравшая команда может провести следующую ночь в относительном спокойствии, не ожидая внезапного нападения из темноты.

Жизнь обитателя Сарагосса, это ежедневное хождение «по лезвию ножа». Поскольку рейды являются достаточно частым явлением, на корабле одновременно спит не более трети команды. Другая треть стоит на страже, я третья латает пробоины в корпусе судна. В том случае, если команда бы работала в две смены, то у них практически не было бы шанса отбиться от налетчиков, подкравшихся к судну под покровом тумана и ночной темноты.

В том случае, если в Сарагосс пребывает могущественный арканист, каждая судовая команда пытается переманить его на свою сторону. В том случае, если все попытки вербовки проваливаются, неудачливые дипломаты пытаются уничтожить колдуна любым возможным способом. Команды ищут помощи колдунов по той причине, что их заклинания весьма полезны во время рейдов. *Invisibility, Light* и даже *Cantrip,* могут быть эффективно использованы во время абордажа вражеского корабля. Вне всякого сомнения, другие арканные эффекты также способны оказать влияния на исход кровавых стычек между командами.

Самое забавное, что большинство корабельных команд не столько боятся налетчиков, сколько монстров, рыщущих в мрачных глубинах Сарагосса. Во всяком случае, рейдеров и налетчиков можно хотя бы понять, тогда как жуткие океанические чудовища загадочны и совершенно непредсказуемы. Кошмарные твари внезапно наносят свои удары из темной глубины, и их атаки частенько оканчиваются гибелью корабля и всей его команды.

Некоторые монстры Сарагосса имеют гуманоидную форму, тогда как другие являются морскими чудовищами или жуткими мертвецами, облюбовавшими гнилые, разваливающиеся корпуса древних кораблей. Кроме того, внутри домена живут и такие твари, которые когда-то были людьми, но после стали отвратительными монстрами. Эти существа способны вселить ужас в сердце любого впередсмотрящего.

Очень часто, бестии наносят удары внезапно. Они любят маскировать свои передвижения, используя в качестве фона звуки и стоны моря. Бывает и так, что единственным знаком, неизбежного нападения, становится призрачный силуэт, мелькнувший на фоне темного неба, или фигура, скользнувшая в свете горящего корабля. Когда твари наносят очередной успешный удар, их вопли и мерзкие звуки ликования разносятся по всему домену, отражаясь от темной воды. Каждый моряк, услышавший эти скорбные звуки, знает, что сегодняшняя ночь стала последней для еще одного судна.

Однако, мертвые рейдеры и блуждающие по домену монстры не так ужасны, как бестии атакующие из мрачных глубин. Эти твари не занимаются пожиранием команды. Вместо этого, они разрушают само судно. Вне всякого сомнения, самый страшный звук, который может услышать проснувшийся моряк, это звук раздираемых корабельных досок и шум, хлестающей в пробоины воды. От подобного нападения нет никакого спасения, кроме мощного охранного колдовства. Однако, некоторые океанические монстры обладают магией и способны нейтрализовать большинство защитных эффектов.

Стоит отметить, что бегство с тонущего судна, также не гарантирует спасения. Монстры, плавают рядом с кораблем и пожирают тех несчастных, что пытаются ускользнуть от их

ярости. В большинстве случаев, твари разбивают корабли только для того, чтобы полакомиться вышеозначенными беглецами. Бывает и так, что люди, прыгнувшие для спасения, за борт корабля, немедленно оказываются в лапах других, не менее страшных монстров. Именно поэтому, большая часть команды выбирает смерть в пучине моря, нежели бегство, способное привести свежую добычу в кровожадные челюсти зловещих обитателей Сарагосса. Те люди, что остаются внутри кораблей, стараются избежать холодных касаний воды, поднимаясь на верхние палубы судна. Однако, в большинстве случаев, темная вода смыкается над головами несчастных раньше, чем разваливающийся корпус достигает океанского дна.
Когда корабль подвергается атаке подводного чудовища, соседние судна не оказывают никакой помощи погибающему судну. Подобное положение вещей не вызывает удивления, поскольку в Сарагоссе были случаи, когда «жертвы» чудовищ бросались на своих спасителей с мечами и топорами. Именно поэтому, команды терпеливо наблюдает за агонией погибающего судна, считая, что собственная безопасность дороже спасения чужих жизней, а муки совести не так страшны, как встреча с подводным ужасом.
Большинство обитателей Сарагосса давно стали законченными эгоистами. Других людей, они видят лишь в виде средства, способствующего достижению поставленной цели. В том случае, если некто способен помочь в дела бегства из домена – он, вне всякого сомнения, полезен. Если нет, то он не более чем мясо для акулы. Несмотря на то, что внутри этого страшного места, взаимная помощь могла бы сохранить множество жизней, к ней практически никто не прибегает. Водорослевая поверхность и дно домена буквально усеяны следами предательства и вероломства. Таким образом, Сарагосс – это царство всеобщего недоверия.

ЗАКОН

Внутри Сарагосса царствует несколько важных законов, которым подчиняются все его обитатели. Законы домена не писаны на бумаге, но мрачная правда Сарагосса заставляет обитателей беспрекословно выполнять их. Большинство этих заповедей является простыми правилами поведения, основанными на природе домена. Непонимание этих простых истин, частенько приводит к смерти. Кроме того, внутри водорослевого ковра царствует универсальный морской закон - слово капитана должно быть выполнено, но власть этого человека не распространяется за пределы судна.
Самым важным законом из всех является следующий – «Помогать тем, кто находится за бортом судна, всегда плохая идея». Другие могут преследовать собственные цели, и вряд ли проявят благородство, если ты сам окажешься в беде. При этом, данное правило распространяется не только на обитателей других кораблей, но и на членов собственной команды. По этой причине, с ближайшего окружения никогда нельзя сводить глаз. Вполне возможно, что эти люди ничем не лучше пришельцев с другой стороны борта.
Второй закон Сарагосса звучит следующим образом – «Всегда используй недостатки других». К примеру, люди, понимающие вышеозначенную истину, всегда будут атаковать более слабые и разрушенные корабли, надеясь на легкую добычу. Как уже указывалось ранее, каждая судовая команда, обитающая внутри домена, старается сделать так, чтобы их корабль выглядел, словно неприступная крепость. Впрочем, такой подход иногда и не срабатывает.
Третий закон Сарагосса гласит следующее - «Если кто-то смог покинуть домен, то не переживай. Ему на смену придут другие!». Это правило действует всегда, поскольку попасть в домен значительно проще, чем сбежать из него. Корабли, заблудившиеся в туманах, достаточно часто пристают к унылому водорослевому ковру Сарагосса, для того, чтобы вступить в трудную борьбу за выживание. Несчастные суда не могут уйти от своего рока, поскольку туманы крепко удерживают их корпуса до тех пор, пока корабли не попадают в пределы мрачного домена.

Вне всякого сомнения, большинство пленников Сарагосса не могут сбежать из домена. Те, кто сбежал из домена, частенько находят себя посреди угрюмых вод Моря Печалей, или снова входят в пределы Сарагосса.

КОНФРОНТАЦИЯ С ДРАГОЙ СОЛЕНЫМ КУСАКОЙ

Драга Соленый Кусака (клирик 10-го уровня): AC 0, MV 12 Sw 18, HD10, hp 65, STR 20, DEX 15, CON 16, INT 13, WIS 19, CHA 17, #AT 1, Dmg 5-20, SA *Создание мертвецов и управление ими*, SD *Для нанесения урона необходимо серебряное или волшебное оружие,* MR 25%, AL Нейтрально – Злой, THAC0 14.

Драга Соленый Куска – действительно смертоносный противник. Поскольку Кусака может контролировать свой облик, ему ничего не стоит обернуться в чудовище во время боя. В отличие от других оборотней, трансформация Драги происходит практически мгновенно (-2 штраф на вражескую инициативу). По этой причине, Кусака надеется на трансформацию гораздо больше, чем другие монстры, способные менять свой облик.
Кроме того, Темные Силы оставили Драге все клирические возможности, изначально дарованные ему злым божеством океанов. Поскольку Кусака в течение многих лет был корабельным священников, он достаточно хорошо знает, как применять собственные магические способности. Лорд Домена старается восстанавливать потраченные заклинания как можно быстрее. По этой причине, он вступает в бой только хорошо остававшись и вернув себе полный комплект наступательных и защитных мистических способностей.
Кусака знает, когда в его домен вошел новый корабль. Сразу же после этого, Драга отправляется на изучение новичков, предпринимая максимальные меры предосторожности. Дело в том, что лорд уверен в злой воле людей, вторгнувшихся в домен. Он считает, что мотивации новых обитателей неизвестны, и они вполне могут бросить ему вызов. В том случае, если Драга решает напасть на пришельцев, он старается выманить их с корабля, и заманить в жуткие подводные ловушки.
Драга Соленый Кусака может командовать любыми мертвецами, оказавшимися в пределах его домена. Однако, эта способность не распространяется на могучих умертвий (вроде личей и вампиров), которые оказались внутри домена после его формирования. Раз в день, Драга способен инициировать заклинание *animate dead,* вне зависимости от того, запоминал он его ранее, или нет. Когда лорд инициирует вышеозначенный арканный эффект, внутри Сарагосса поднимаются все покойники, погибшие в течение последних 24 часов. Поскольку мертвецов никто не пытается убить, чудовища начинают драться друг с другом.
Известно, что акулы домена также находятся под контролем Кусаки. В случае необходимости, Драга может призвать себе на помощь 1d6 акул, которые пребывают спустя 3 оборота. При этом, каждый второй раунд, прошедший после призыва, на помощь Драге приплывают еще 1d4 хищных рыбы. Несмотря на то, что большая часть акул является обычными представителями своего вида, существует 10% шанс того, что на призыв откликнется мегалодон.
Будучи властителем акул и мертвецов, Драга практически непобедим. Также, Кусака может управлять погодой, вследствие чего, его желания достаточно для того, чтобы солнечный день сменился штормовой бурей.
Подобно большинству Ликантропов, Драга может быть ранен лишь серебряным и магическим оружием. Другие типы лезвий не способны нанести ему урона. Для того, чтобы еще больше дезориентировать противника, Кусака пытается делать вид, что безвредное оружие причиняет ему боль. Когда же персонаж приближается к нему, чтобы нанести сокрушающий смертельный удар, Драга набрасывается на противника, и разрывает его на части.

Если Драга погибает, то его дух исчезает и разделяется между всеми акулами домена. В тот же самый момент рыб охватывает дикая ярость и они начинают нападать друг на друга и на тех, кто попался им на глаза. Когда одна рыба пожирает другую, Драга восстанавливает часть утерянной спиритуальной эссенции. Однако полностью он возвращается к жизни только тогда, когда в Сарагоссе останется всего одна акула. Она и будет новым воплощением Драга, вобравшим в себя весь его дух. Таким образом, воскрешение лорда процесс довольно длительный, который длится не менее одной недели. После воскрешения, Кусака вновь получает возможность изменять свой облик.
Если же Драга будет убит в тот момент времени, когда в Сарагоссе кроме него не будет ни одной акулы, он окончательно погибнет. Кусака знает об этой слабости и остается в акульей форме до тех пор, пока в домене не появляется хотя бы еще одна акула. Поскольку воды дома всегда напоены запахом крови, акулы частенько наведываются в Сарагосс, помогая Кусаке выжить!

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Когда Кусака желает закрыть домен для незваных гостей и беглецов, он окружает Сарагосс кольцом острых рифов. Эти скалы полностью неуязвимы для магии и монолитны. Хуже того, никто не может подкопаться под них, или перебраться через их острые верхушки, над которыми отчаянно веет дикий ветер. В том случае, если герой желает бежать из домена по гребню рифа или пытается улететь из Сарагосса, сильный воздушный поток будет сдувать его обратно в домен. Пробиться через скалы на корабле также невозможно, поскольку риф с легкостью разрезает самые прочные судовые корпуса. Стоит отметить, что скалы имунны к экстра-планарной магии и через них невозможно создать арканный проход.
Кошмарные подводные обитатели также живут рядом с краем домена. Очень часто они пытаются атаковать корабли, которые проходят над их подводными убежищами. При этом, твари не только препятствую ходу судов, но и набрасываются на команды. Достаточно часто, у края домена встречают брошенные корабли, палубы которых залиты потоками крови. Вне всякого сомнения, команды этих судов встреплись со страшной смертью.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В светлое время суток, Сарагосс выглядит как обычная стоянка старых кораблей. Несмотря на то, что домен серьезно отличается от обычного порта, внутри Сарагосса обитает много живности, встречающейся рядом с банальными морскими причалами. Альбатросы, чайки и пеликаны частые гости этих мест. Птицы живут в Сарагоссе, поскольку воды домена богаты различной рыбой.
Крылатые твари используют мачты и реи кораблей как насесты, и даже вьют на них свои гнезда. Когда воды моря освещают теплые лучи солнца, птицы реют в вышине Сарагосса, пытаясь найти в океане свою серебристую добычу. Звуки их громких криков наполняют небо, что чрезвычайно не нравиться обитателям судов.
Когда на Сарагосс начинают спускаться сумерки, птицы вновь возвращаются в свои гнезда. Однако, самые голодные из них продолжают реять в небе домена, оглашая угрюмые небеса острова ужаса усталыми криками отчаяния. К моменту наступления ночи, птицы полностью прекращают свои полеты.
Стоит отметить, что птицы избегают пережидать мрачную ночь на палубах некоторых судов. В частности, чайки не любят корабли, в которых обитают морские волки. Кошмарные твари настолько сильно ненавидят любых посетителей, что готовы тут же разорвать незваных гостей на части. Кроме того, птицы не любят накренившееся на бок судно, за борт которого уходят несколько веревочных лестниц. Этот корабль используют

морские зомби, которые поднимаются из океанского льда, после чего вскарабкиваются на корабельную палубу и начинают терроризировать живых обитателей водорослевого ковра. Также, летающие существа избегают тех кораблей в которых, по слухам, живут вампиры. По всей видимости, эти существа настолько ослабли от голода, что у них уже не осталось сил встать и продолжить охоту. Вне всякого сомнения, тот «счастливчик», что внезапно наткнется на их логово, умрет ужасной и быстрой смертью.

Не стоит забывать, что не все обитатели Сарагосса обитают в рукотворных деревянных конструкциях. Некоторые из них живут в темных глубинах океана. Эти существа пожирают всякого, кто неосторожно попал в их подводное царство. Под водорослевым ковром обитают не только активные чудовища, но и пассивные охотники. Эти бестии нападают только тогда, когда потенциальная жертва проплывет рядом с их укромным логовом.

Вне всякого сомнения опасности Сарагосса несколько уменьшаются только тогда, когда в домене царствует горячая влажная погода. Опасаясь за разрушение верхней части своей шкуры, многочисленные бестия рыскают под океанскими волнами, дожидаясь ночи или холодного дождя вперемешку со штормом.

Впрочем, туманные и пасмурные дни чрезвычайно опасны и из-за повышенной активности рейдеров. При этом, каждая ударная группа подвергает себя не малому риску. Внутри домена действуют десятки рейдерских банд, которые атакуют, оставшиеся без защиты корабли. Временами случается и так, что вернувшиеся с добычей налетчики попадают в засаду рядом со своим судном и погибают от ножей и мечей конкурирующей группировки. Крики и вопли этих несчастных далеко разлетаются над водорослевой трясиной, наполняя души выживших страхом и отчаянием.

Естественные опасности моря, живут глубокого под водой и делают себе убежища из оторванных мотков водорослей. Как правило, твари создают свой дом в том месте, где у них нет естественных врагов и потенциальных конкурентов. Последнее, особенно важно, поскольку внутри домена обитает огромное количество живых видов, вследствие чего Сарагосс стоит перед проблемой перенаселения. Обыкновенные рыбы и страшные чудовища вынуждены драться другом с другом за существование, для того, чтобы обеспечить выживание собственного вида.

Кроме различных мальков и безвредных созданий в угрюмой бездне домена обитают акулы и барракуды. Эти хищные, быстрые существа собираются в огромные стаи, многочисленные представители которых, желают попробовать на вкус свежего человеческого мяса. Довольно часто акулы плавают кругами рядом с водорослевыми ловушками, надеясь, что в них провалятся невнимательные жертвы. Когда жертва оказывается рядом с зубами чудовищной рыбы, ее жизнь практически наверняка обрывается. Бывает и так, что акулы набрасываются на других монстров Сарагосса, решивших прогуляться по водорослевому ковру. Пытаясь набить свои пустые желудки, рыбы напрочь забывают о чувстве опасности.

Несмотря на то, что океанические бестии находятся под прямым контролем Драги, лорд домена не очень внимательно наблюдает за ними и позволяет рыбам делать то, что им вздумается. Кусака ненавидит ментальное общение с акулами и до сих пор испытывает своеобразную ненависть к этим существам.

Стоит отметить, что морские твари держаться подальше от тех затонувших кораблей, в которых обитают, жадные до мяса, скраги, а также морские зомби. Впрочем, угрюмые мертвецы не особо досаждают рыбам, так как ловят своих жертв не в пучине, а на верху.

Еще одной опасностью подводного мира Сарагосса являются лакедоны (морские гхолы), которые сторожат своих жертв рядом с местами кораблекрушений. В том случае, если эти твари собираются в группы, они вполне могут напасть на одиноких морских зомби. Лакедоны любят пожирать подводных покойников, поскольку обожают соленое и гнилое мясо. Поскольку внутри домена живет две группы подобных чудовищ, под водой Сарагосса идет нескончаемое противостояние между описываемыми группировками

монстров. Иногда она становиться настолько агрессивной, что монстры перестают интересоваться своей двуногой добычей. Для того, чтобы предотвратить подобные кровавые столкновения, Драга приказал лакедонским кланам поселить на противоположные концах Сарагосса.
Однако, самыми ужасающими обитателями морского домена являются риверы (см. *Справочник Монстров Равенлофта*), которые вместе с шахугинами нашли свой дом в запутанных подводных кавернах острова ужаса. Несмотря на примерную схожесть обоих рас (а может быть и благодаря ей) риверы с шахугинами ненавидят друг друга так горячо, что вода буквально кипит во время их яростных столкновений. Вне всякого сомнения, риверы превосходят своих противников силой, но шахугины пытаются брать в верх над антагонистами своим количеством.
Водоросли и рифы домена дали дом еще одной подводной опасности Сарагосса – тварям по имени келпи. Эти чудовища прячутся от угрюмых чудовищ моря до тех пор, пока в рядом с их логовом не появляется жертва. Келпи сторожат добычу рядом с промоинами в водорослевом ковре или в тех местах домена, в которых иногда под воду погружаются обитатели поверхности. Заприметив жертву, келпи прячется в водорослях и начинает симулировать агонию задыхающегося существа. Когда любопытная добыча приближается, келпи набрасывается на нее. По этой причине, обитатели Сарагосса вряд ли будут помогать тонущим, которые из последних сил пытаются освободиться от обрывков водорослевого ковра.
Однако, несмотря на многочисленные опасности, подводные пещеры домена скрывают в себе множество безобидных существ. Впрочем, не стоит забывать, что рядом с безобидными тварями частенько плавают чудовища, которые ищут добычу дом или просто стараются выжить в схватках со своими противниками.
Вне всякого сомнения, плавание через зловещие пространства Сарагосса сопряжено с многочисленными опасностями. Тени, скользящие в мутной воде иногда не имеют физического тела, а ил, взбаламученный акулами, может скрывать в себе воистину ужасные вещи. Угрюмая глубина Сарагосса хранит в себе бесчисленные кошмары и тьму, стоящую за порогом человеческого воображения. Иногда, эта тьма лишает любопытных жизни. Иногда, она возвращает в мир живых тех, кто уже умер.

ТИМОР

Зло элементарно в своей основе, и имеет бессчетное количество форм.

Паскаль.

Одни из самых ужасных форм страха порождаются ночными кошмарами, приснившимися во время угрюмой штормовой ночи. Одними из самых угрюмых злодеяний бывают те, что берут свою основу из мрачных видений, не имеющих ни единого шанса для реального существования. Тимор, это земля, в которой ночные ужасы обретают физическое воплощение и возвращаются в реальный мир для того, чтобы пугать своих изначальных владельцев.
Несмотря на то, что сверху Тимор выглядит довольно обыденно, его глубины скрывают в себе невообразимые кошмары. В угрюмых катакомбах и безмолвных коллекторах Тимора двигаются аморфные тени, которые жаждут лишь одного - убить незваных нарушителей молчаливого спокойствия.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Лордом Тимора является Королева Улья. Это создание правит отвратительными Маркитами, и живет на нижних уровнях сточной системы. Королева держит тайну своей власти в секрете от других, опасаясь, что похищенное, у предшествующей королевы, могущество может быть также украдено и у нее.
До начала своего безумия, мать Королевы Улья была обычным человеческим существом. Пытаясь построить невообразимо величественный город, эта женщина довела свою страну до экономического краха, и заставила своих людей страдать от голода и носить грязную рвань. Постройка привела к тому, что казна королевы опустила, также как ее дворцы и гардеробы. Озлобленная крушением веры в собственных людей, правительница прибегла к помощи могущественного злого волшебника. Черный колдун создал для королевы особый магический эффект, насылающий неодолимый страх на подданных. Запуганный и забитый люди удвоили свои усилия, и начали вновь вносить деньги на завершение невыполнимого градостроительного проекта. Будучи погруженными в утомительную и черную работу, люди города даже не заметили, как их поселение было похищено угрюмыми туманами и перенесено в новое загадочное место.
Стоит отметить, что у королевы была властолюбивая дочь, которой скоро надоело бездействие. Принцесса решила придумать план, направленный против собственной матери. Изучая магические науки, дочь придумала волшебство, способное придать ей воистину ужасающий облик без использования иллюзорных эффектов. Во время очередного маскарада, принцесса приняла кошмарную форму и напугала до смерти свою мать. Та умерла от страха, не сходя с места. В тот же момент колдовство злого колдуна было нейтрализовано, но прекращение древней магии инициировало еще более ужасный эффект.
Сегодняшняя Королева Улья является вторым лордом Тимора. Она непрестанно строить планы по вечной консервации своего текущего положения и предпринимает максимальные усилия для того, чтобы никто не занял ее места. Победив собственную мать, Королева Улья решила не повторять ошибку первой правительницы и уничтожила все кладки собственных яиц, которые смогла найти.
Королева Улья считает, что подобные методы борьбы идут на пользу всему роду чудовищ. Однако, она обманывает себя, поскольку гибель яиц оказалась полезна лишь ей одной. Зная об ужасающей и предательской природе других королев улья, правительница Тимора делает все, чтобы держаться себя подальше от этих тварей и их посланников.

ВНЕШНИЙ ВИД

Королева Улья достигает 11 футов высоты и выглядит подобного огромному паукообразному существу, самого отвратительного вида. Ее сверкающая черная шкура сплошь покрыта ядовито красными и оранжевыми пятнами. Гуманоидный торс создания переход в мерзкое паучье брюхо, удерживаемое над полом при помощи силы четырех членистых ног. Грудная клетка королевы защищена четырьмя дополнительными руками, а голова ее всего лишь немного напоминает человеческую. Тонкие грязные волосы свисают вокруг ее лица, блестя от мерзкого жира. Изо рта ее торчат огромные длинные клыки, с которых постоянно стекают ядовитые капли. Глаза чудовища светятся во тьме, словно отвратительные злые огни, сбежавшие с мертвых болот. Задняя сторона брюха кончается массивным хвостом, завершающимся отравленным жалом. Во время кладки яиц, жало становится еще более отравленным, поскольку токсичная слизь, окружающая яйца, непрерывно концентрируется на нем.

ЗЕМЛЯ

Большая часть домена Тимор находится в пределах огромного одноименного города. Внешне, город выглядит очень красиво и привлекательно. Повсюду можно увидеть

строения самой изысканной архитектуры, покрытые витиеватыми каменными украшениями. Вне всякого сомнения, Тимор является городом, в котором нашли свое воплощение все мечты умелого архитектора. Поселение поражает красотой всякого человека, решившего приехать в город извне.
В длину домен занимает около трех миль. Местные здания столь необычайны и высоки, что они царапают своими верхушками лазурное небо. Подобные архитектурные конструкции столь невесомы и изящны, что сложно поверить, что они имеют земное происхождения, а не являются дарами неведомых богов. Большая часть зданий сконцентрирована вокруг городских парков и ферм, которые, похоже, находятся под защитой этих каменных великанов.
Парки Тимора засажены удивительными цветами, вследствие чего по городу распространяются завораживающе прекрасные запахи. Деревья здесь высокие и полные соков, они крепко цепляются корнями за землю, и дают путникам необходимую тень. Странно, что несмотря на подобные красоты растительного мира, парки не популярны среди населения Тимора. Местные жители попросту избегают их.
Внутри города проложено огромное количество широких улиц, которые содержаться в невероятной чистоте. Внутри города вы не сможете найти ни грязи, ни гнили, без которой невозможно представить обыкновенный средневековый город. По этой же причине, в городе нет эпидемий, а также крыс и других мерзких вредителей. Вне всякого сомнения, местные нечистоты сливаются в канализационную систему поселения.
Архитектурный стиль Тимора можно охарактеризовать как невесомый и белоснежный. Местные архитекторы любят украшать свои дома красивой лепниной, и всяческими излишествами. Постройки выглядят столь вычурно, что практически сливаются с зеленым древесным ковром, который полностью покрывает город. В верхних частях высоких построек изредка можно встретить окна, из которых удобно обозревать окружающую местность.
Вне всякого сомнения, для странников Тимор является городом мечты. Однако, для коренных жителей, город становится царством ужасающих кошмаров. Местная атмосфера так сильно давит на обитателей Тимора, что ужас становится практически осязаемым. Несмотря на красоту и явственное величие, город источает из себя ощущение холода и смерти. У наблюдателя может даже сложиться ощущение, что страх специально культивируется для каких-то тайных, мало понятных целей. Зловещие эмоции пронзающие поселение оказывают такой угрюмый отпечаток на местных жителей, что путник чувствует себя не на гражданской территории, а в военном лагере, со всех сторон окруженном врагами.
Ночью ужас становится еще более зловещим. Мрак ледяной тьмы не могут разогнать даже холодные магические огни, горящие на большинстве значимых перекрестков. Хуже того, это магическое пламя нагонят на случайных прохожих панику и еще больший ужас. Тени ночного Тимора ведут свою собственную неизведанную жизнь. Подобно неведомым щупальцам они шевелятся в темных углах поселения, скрывая от окружающих невообразимые кошмары. Однако, наибольшую интенсивность зло приобретает рядом с люками, которые соединяют город со сточной системой. Люди, имеющие острое зрение, рассказывают о коллекторах и трубах различные пугающие вещи. По их словам, канализация живет, и в ее мраке роятся орды безымянных чудовищ.
Стоит отметить, что тени Тимора безопасны. Истинную опасность представляют лишь твари, таящиеся в них. Зловещие твари выбираются на улицы города из сточной системы, после чего начинают охоту на тех, кто бродит по проспектам и переулкам затихшего Тимора.

НАРОД

Несмотря на то, что Тимор занимает огромную площадь и имеет значительное население, его улицы практически безлюдны. Даже рынки здесь тихи и печальны. Вы не сможете увидеть на них столпотворений, характерных для других городов. Внутри Тимора люди перемещаются небольшими группами, и никогда не ходят по одиночке. Как минимум, жители стараются перемещаться партиями из трех или более человек. На улицах города никто не отвечает на вопросы заблудившихся людей. Местные обитатели стараются не пересекаться с путниками и обходят их за несколько кварталов.

Странно, но внутри своих домов обитатели Тимора оказываются достаточно гостеприимными людьми. Они с готовностью могут дать приют всякому, кто не желает ходить в одиночку по городским улицам. При этом, не важно, какое время суток стоит за окном. Несчастные, решившие прогуляться в одиночку, практически никогда не возвращаются в своих домах. В лучшем случае, от них находят лишь клочки одежды, да маленькие пятнышки крови на мостовой, которые скрываются под тяжелыми люками, ведущими в сточную систему города.

Когда-то в Тиморе жило 30,000 жителей. Однако сейчас, в поселении вряд ли обитает более 5,000 человек. Пропажа людей по началу не была заметна, но через некоторое время они приняла по истине угрожающие размеры. Пытаясь успокоить людей, власти начали говорить, что пропавшие обитатели Тимора просто бежали из города. Естественно, что этим россказням не верил ни один здравомыслящий человек. Истинный кошмар начался тогда, когда в различных районах города начали находить куски разорванных человеческих тел. Городской Совет возложил на патрульных задачу поймать зловещих убийц, но полицейские ничего не смогли сделать. Ужас и страх объяли город стальной хваткой, когда патрули начали находить десятки растерзанных человеческих трупов, раскиданных по всему Тимору.

От ужасных убийц не было спасения. Люди пропадали даже внутри своих собственных домов. Казалось, что монстры выбирались из ванных комнат, дыр ведущих в подвалы особняков, а также из чердаков. Выходило, что эффективная канализационная система, а также система снабжения города чистой водой стала не благословлением, а самым настоящим проклятием для обитателей Тимора.

Достаточно скоро, в опасную зону превратились прекрасные парки. Под сенью зеленых деревьев Тиморцы стали встречаться с какими-то кошмарными существами, принимавшими облик их друзей. Когда несчастная жертва подходила к своему «другу» поближе, существо изменяло свой внешний вид и набрасывалось на несчастного. Когда новость о тварях, изменяющих облик, достигла ушей горожан, страх перед неизвестным превратился в удушающий кошмар. Тиморцы начали подозревать своих родственников, считая, что под их обликом скрываются кошмарные твари.

Спустя пару месяцев после появления тварей изменяющих облик, тела пропавших в парке людей были обнаружены во многих частях Тимора. У горожан сложилось такое ощущение, что внутри зеленых насаждений обитал целый клан отвратительных бестий, направленно разносивших трупы по поселению. Только теперь люди окончательно поняли, что бывший город-рай превратился в место, в котором никто не мог чувствовать себя в безопасности.

Последовательность кошмарных событий привела к тому, что горожане стали смотреть с нескрываемым подозрением на всех путников и чужеземцев, оказывающихся в Тиморе. Иногда мрачное отношение сменялось открытой враждебностью. Если даже в город прибыли родственники какого-нибудь местного обитателя, то с них все равно не спускали глаз.

Усиление страхов Тиморских жителей привело к закономерному уменьшению товарооборота. Рынки опустели, а торговцы, продолжавшие вести свои дела, стали грубыми и подозрительными. Вместо того, чтобы наведываться в дома к покупателям, коммерсанты стали закрываться внутри своих резиденций в ожидании того момента, когда люди сами придут к ним. Достаточно часто, торговцы отказывали своих

покупателям, или грубили им в ответ. Для того, чтобы защитить себя от возможной атаки, купцы Тимора стали вооружаться до зубов, нося при себе многочисленный арсенал состоящий из режущего и дробящего оружия. Торговцы города стали походить не на продавцов редких товаров, а на солдат, принимавших участие в долгой кровопролитной войне. Впрочем, у людей все равно не оставалось выбора. Им приходилось приобретать товары именно у вышеозначенных торговцев, поскольку других продавцов внутри Тимора не было. Вне всякого сомнения, именно страх перед жуткой смертью сделал купцов испуганными и безжалостными.

Несмотря на существенный недостаток местных жителей, внутри города полным полно магазинов, в которых могут быть найдены практически все необходимые предметы, кроме магических артефактов. Странно, но внутри Тимора практически невозможно найти волшебные предметы. Также внутри города очень сложно разыскать магические компоненты, и практически нереально встретить наемных колдунов.

Что касается пищи, то Тимор не испытывает трудностей с продовольствием. Парки и фермы, расположенные внутри поселения производят с мясо, фрукты и овощи в огромных количествах. Как правило, аграрная система города хорошо защищена, и путников никогда не пускают к фермерам, занятым тяжелой работой.

Поскольку улицы Тимора безлюдны, на них не видно детей, и не слышно детского смеха. Родители всегда внимательно наблюдают за тем, что делают их чада. Когда на Тимор опускаются вечерние сумерки, дети не смеют покидать дома и всегда находятся в поле зрения отцов или матерей. Ночной порой, по городу перемещаются лишь вооруженные до зубов патрули, которые отлавливают всех нарушителей угрюмого спокойствия. Таверны и пивные заведения Тимора работают всю ночь на пролет. Торговля в них процветает, поскольку не успевшие домой люди остаются в этих заведениях, дабы скоротать ночь в безопасной кампании.

Стоит отметить, что ни один обитателей Тимора не покинет свой дом в темное время суток. Каждый житель угрюмого города, после захода солнца запирается в своих комнатах, и начинает со страхом ждать прихода неизвестного ужаса. Очень часто, члены одной семьи стоят на страже внутри собственных домов, пытаясь предотвратить приход неизбежного кошмара. Если стоящий на страже человек засыпает, то он, вместе со своей семьей, рискует никогда не проснуться. Каждое утро внутри Тимора находят очередные дома, обитатели которых стали жертвами жутких, непонятных атак. Как правило, внутри подобных строений разбита вся мебель, а стены изобилуют кровавыми пятнами, которые указывают на жуткую судьбу пропавших людей. Вне всякого сомнения, герои, вошедшие в Тимор, дабы отдохнуть, вряд ли смогут почувствовать себя в покое и безопасности.

Поскольку население Тимора непрестанно уменьшается, коренные жители города частенько отдают неизвестным чудовищам тех, кто пришел в город извне. Полицейские не прогоняют с улиц странников из других земель, а двери городских домов частенько закрываются перед теми, кто изначально не вырос в Тиморе. Таким образом, путники могут спасти свои жизни только в том случае, если им посчастливиться добраться до какой-нибудь таверны или пивной. Однако, в большинстве случаев, иноземцы оказываются вынуждены ночевать в старых и заброшенных зданиях, в которых практически невозможно избежать наступления страшного рока. Конечно, путники начнут задаваться вопросами, что случилось с этими строениями, а также, куда из них девались люди? Кроме того, наиболее наблюдательные искатели приключений могут спросить себя, что за странные пятна виднеются на стенах, и почему заброшенные дома никем не охраняются? Если персонажи смогут ответить хотя бы на один из вышеприведенных вопросов, то им предстоит страшная и долгая ночь, полная кошмаров и незримых ужасов.

Вне всякого сомнения, внутри Тимора одновременно пребывает различное количество иноземцев. Когда пришельцев из других земель становится мало, чудовища начинают нападать на коренных жителей города. Для того, чтобы избежать кровавого кошмара,

обитатели поселения придумали своеобразный ритуал – лотерею, проигравшие в которой отдаются ужасам ночи. Впрочем, иногда лотерея заменяется повышенными мерами предосторожности. Во время таких дней, семьи собираются внутри одной комнаты и бдительно несут стражу, опасаясь вторжения извне.
Поскольку внутри города полно существ изменяющих облик, семьи стараются не объединяться друг с другом. Внутри Тимора никто никому не верит. Только члены собственной семьи оказываются вне подозрений. Впрочем, если родственники начинают себя странно вести, то вполне возможно, что они лишь выдают себя за настоящих людей.
Обитатели Тимора крайне недружелюбны и испытывают чудовищную ксенофобию по отношению к иноземцам. Внутри города не приветствуются задиры и забияки. Эти люди пропадают быстрее остальных, а их дома содержат многочисленные следы проникновения извне. Никто не знает, какова судьба этих людей, но все думают, что она действительно ужасна.

ЗАКОН

Официально Тимором управляет городской совет. Эти люди избираются путем всеобщего голосования, после чего им вменяется обязанность следить за благосостоянием и спокойствием граждан. К несчастью, городской совет уже давно не избирается на демократической основе. Члены собрания продлили свои полномочия до окончания кризиса, который даже и не думает завершаться. В отличие от обычных жителей «избранники» живут, наслаждаясь всеми удовольствиями, а их дома защищены усиленной охраной. Кровавый кризис никак не отразился на роскошной жизни этих людей, несмотря на то, что избранники уверяют горожан, что они также беззащитны перед неведомой напастью, как и любой обитатель Тимора. Несмотря на то, что внутрь защищенных домов иногда проникали какие-то странные существа, ни один из членов совета не потерял ни единого члены своей собственной семьи.
Лидеры города контролируют полицейские структуры Тимора и лично руководят защитными операциями. Одно время, жители поселения верили, что тьма, захлестнувшая город, может быть преодолена с помощью эффективных действий Тиморских вооруженных структур. Вера рухнула тогда, когда лидеры совета послали хорошо вооруженные отряд полицейский в канализационную систему города на преследование ночных теней. Горожане долго стоят у открытых люков и стоков, надеясь услышать победные крики героев. Однако, им удалось услышать лишь отдаленные человеческие вопли, наполненные ужасом и невообразимым страхом. В ту же ночь, город оказался во власти невиданного ранее кошмара.
За двенадцать часов тьмы, населения Тимора сократилось на десять процентов. Те люди, что сумели пережить нападения, нашли свои трубы и колодцы залитыми кровью и наполненными человеческими внутренними органами. Внутри некоторых ванных комнат были найдены разорванные тела, принадлежавшие тем полицейским, что решились спуститься во мрак, сточной системы. После такого страшного предупреждения, члены совета решили, что внутрь коллекторов более не сойдет ни один человек. Те люди, что нарушат данный приказ, столкнутся со злобными охранниками, внимательно наблюдающими за тем, чтобы никто не спустился внутрь коллекторов и никто не вылез из них обратно.
Примерно в это же время, совет Тимора решил, что будет лучше жертвовать иностранцами, поскольку это сохранит от опасности городских жителей, а также устранит угрозу, исходящую от тех путешественников, которые желают спровоцировать опасность, живущие в вековечном мраке.
Одним из инициаторов вышеприведенной идеи был членом совета по имени Хемлест. В действительности, Хемлест не человек, а доппельгангер, пекущийся о счастье своего клана, обитающего в одном из секторов сточной системы. Стоит отметить, что Хемлест не

только приложил руку к уничтожению иноземцев, но также первый рекомендовал полицейскому отряду спуститься в Тиморскую канализацию. Однако, несмотря на многочисленные провалы и ошибки, совет до сих пор верит Хемлесту.
Теперь обратим свое внимание на истинного правителя домена, коим является ужасающая Королева Улья. Правительница придумала закон, согласно которому люди, находящие удовольствия в страданиях других, должны быть приговорены к смерти, путем выдачи ужасающим тварям. Таким образом, хулиганы и разбойники Тимора должны совершать спасбросок против волшебства всякий раз, когда они успешно запугивают другого человека. В случае провала броска, злодей трансформируется в доппельгангера или маркита, что определяется уровнем его интеллекта. Если злодей имел высокий интеллект, то он превращается в Доппельгангера, если низкий, то в Маркита. Трансформация всегда происходит в ночные часы, и оказывается неожиданна для мучителя. Преобразовавшись в чудовище, бывший человек бежит на улицы города и вскоре объединяется с кошмарами своего вида.
В то же самое время, некоторые группы чудовищ ищут новичков для того, чтобы убить их. Они определяют, куда двинулся недавно трансформировавшийся человек, по следам его разрушений. Вне всякого сомнения, ночной Тимор превращается для нового монстра в лабиринт смертельных ловушек, который жестоко карает всякого, кто совершил единственную ошибку.
В отличие от маркитов, предпочитающих трубы и коллекторы под городом, доппельгангеры обитают в заброшенных домах, парках и брошенных фермах. И те и другие чудовища пытаются избежать прямой конфронтации между видами, поскольку результатом может стать невообразимая катастрофа. Чудища стараются охотится на новичков противоположного вида, надеясь тем самым завоевать тактическое преимущество перед врагом. Когда подобный момент настанет, улицы гигантского города станут красными от дикой бойни между чудовищами.
Когда новый монстр добирается до представителей своего племени, охотники утягиваются в темные норы. В то же самое время, клан новичка решат, что делать с начинающим ночным кошмаром, который не знает правил обитания во тьме. Если клан принимает новичка, то последний должен пройти через опасный ритуал инициации. К примеру, доппельгангеры Тимора осуществляют обряд разделения крови, который уникален для описываемого домена. Церемония дарует новичку верность в себе, и в то же время, внедряет в его сознание принципы лояльности клану. С другой стороны, Маркиты тащат новичка к своей королеве, которая проглатывает подношение и через неделю выводит его из себя через яйцеклад. Тварь каким-то образом догадывается, как начинается процесс перерождения, вследствие чего делает все, чтобы помочь королеве быстрее покончить с неприятной процедурой.

КОНФРОНТАЦИЯ С КОРОЛЕВОЙ УЛЬЯ

Королева Улья (монстр 13 HD): AC -3, MV 15, HD 13, hp 93, STR 18, DEX 8, CON 20, INT 20, WIS 11, CHA 3, #AT 6, Dmg 1-8/1-8/1-8/1-8/1-10/1-10, SA *Смотрите описание*, SD *Смотрите описание,* MR 20%, AL Хаотично – Злая, THAC0 7.

Для того, чтобы встретиться с королевой персонажам придется погрузиться глубоко в мрачные глубины Тимора. Здесь, герои услышат жужжащий звук работающих подземных машин, который вселяет в людей безотчетное чувство тревоги. Подобные шумы могут с легкостью причинить головную боль тем, кто никогда не слышал их ранее. Для того, чтобы противостоять отрицательным эффектам шума, каждый персонаж пребывающий в подземелье должен совершить успешный спасбросок против парализации со штрафом -1. В случае провала, герой получает штраф -1 к броскам атаки, и к броску на внезапную атаку.

Однако, спуск в канализацию не обязательно приведет к обнаружению Королевы Улья. Вначале персонажам придется найти тот путь, который соединяет сточную систему города, с доисторическими катакомбами, пролегающими под Тимором. Стоит отметить, что внутри Тиморских подземелий так темно, что свет масляной лампы разгоняет мглу лишь в пятнадцати футах от ее владельца. Потом световой поток становится туманным, а выхваченные им из мрака объекты кажутся расплывчатыми и неестественными. Похоже, что тьма этого места сопротивляется любым попыткам потревожить мрак ее угрюмых пределов. Подобное поведение световых потоков не имеет реалистичного объяснения, поскольку даже магические огни подчиняются этому странному закону, царствующему в глубинах Тиморской сточной системы.

В глубинах Тимора существует множество тайных карманов, наполненных гремучим газом. Если в подобное место зайдет человек, несущий открытый огонь, то может произойти самопроизвольная детонация газовых частиц. Когда происходит подобное явления, все персонажи, стоящие в 10 футах от точки детонации получают 2d6 пунктов урона. Стоит отметить, что газовые тупики всегда окутаны покрывалом непроницаемой темноты, и на них достаточно просто наткнуться во время блуждания по катакомбам.

Еще одной ужасающей опасностью Тиморских подземелий являются кошмарные маркиты. Эти твари атакуют своих противников волнами, в которых постоянно увеличивается количество нападающих тварей. Умные персонажи могут услышать о приближении очередного чудовищного отряда по тяжелому всплеску воды, который раскатывается в сточной системе города на достаточно большом расстоянии. В том случае, если отряд успешно отбивается от первой группы чудовищ, состоящей из двух особей, на героев нападает новый, в два раза больший отряд бестий. Кроме того, очередная группа может изменить тактику действий, и бесшумно прокрасться по канализационным стокам.

Если и вторая группа бестий терпит поражение, твари усиливают свой натиск и непрестанно сокращают промежутки между ударами. С каждым последующим нападением количество атакующих бестий возрастает на единицу, пока общее количество чудовищ не достигает десяти. Твари пытаются атаковать отряд с разных направлений. Бестии очень любят выныривать из-под поверхности грязной воды, а также прыгать на встречу противнику с потолков и сточных труб. Некоторые бестии обожают ползти по верху прохода за отрядом искателей приключений, до тех пор, пока не начинается очередное массовое нападение. Если герои пытаются убить королеву, то ее «чада» атакуют противников непрерывно. Естественно, что никто не знает, как много Маркитов живет под городскими улицами. Однако, вряд ли под Тимором обитает более 175 подобных тварей.

В том случае, если персонажи убивают всех королев Маркитов, обитающих под городом, они обязательно должны найти и уничтожить самую древнюю тварь, которая имеет имя Королевы Улья. Когда персонажи наталкиваются на это чудовищное существо, им приходится выдержать хоррор чек, или бежать во мрак, издавая ужасающие крики. Если герои не поддаются панике и начинают наступать на королеву, та пытается скрыться в одном из многочисленных туннелей, предназначенных на случай подобного развития событий. В том случае, если королеве не удастся бежать во мрак, она начнет сражаться с героями со всей своей неистовой яростью. Во время боя королева может держать оружие в каждой их четырех человеческих рук, а также бить противника двумя своими ногами. Кроме того, королева может схватить одного из нападающих руками, после чего впиться в него своими зубами. Когда две атаки руками успешны, персонаж считается схваченным. Если королева кусает его, то персонаж должен совершить спасбросок против яда со штрафом -3 или умереть в страшных мучениях.

Когда удача начинает улыбаться героям, бестия может атаковать их своим ужасающим жалом. В случае успешного удара, пораженный жалом герой должен совершить спасбросок против яда со штрафом -4, или немедленно впасть в кататонический транс.

Когда время транса проходит, персонаж возвращается к жизни, как новый маркит, подчиняющийся королеве. В случае гибели правительницы, маркит все равно уходит в сточную систем, но продолжает обитать в ней, руководствуясь своей собственной волей. Для того, чтобы спасти человека от страшной участи необходимо последовательно наложить на него заклинания *нейтрализовать яд* и *снять проклятие.* Конечно, для спасения товарища, волшебник может использовать магию *желание.*

Известно, что большая часть, лишившихся лорда доменов, разваливается на туманную первооснову. Тимору подобная участь не грозит. Если место погибшей королевы роя не сможет занять ни одна королева маркитов, то город начнет медленно разваливаться во мглу. Поскольку домен скреплен в единое целое нерушимой волей королевы, то ее гибель приведет острова ужаса к внезапному и ужасному концу.

Зловещее разрушение начнется с глубоких уровней канализации, после чего начнет медленно распространяться наверх. Возможно, что партии придется пожертвовать несколькими участниками похода во мраке, поскольку катакомбы разрушаются с ужасающей быстротой. Если персонажи не смогут передвигаться со скоростью более чем 9 футов в оборот, то они провалятся в вековечный мрак или в туман. Возможно, они встретятся со своим роком, когда их завалят обрушающиеся конструкции верхних уровней сточной системы.

Стоит отметить, что падающая 10 футовая часть подземелья, наносит всем, стоящим под ней персонажам, урон в размере 2d6 пунктов жизни. Помните, что сточная система будет разваливаться от центра к своей периферии. Если героям удастся избежать гибели в мрачных глубинах катакомб, им придется столкнуться с новой опасностью – ордами подземных тварей, стремящимися избежать гибели под землей. Вне всякого сомнения, эту угрозу сможет избежать лишь тот отряд, члены которого обладают отменными навыками уклонения и эксфильтрации.

Когда разрушение коснется города, дома и строения Тимора начнут обваливаться вниз, круша и ломая отдельные ветви сточной системы. Река, протекающая через город, за несколько мгновений выйдет из берегов, и начнет заливать улицы своими ледяными водами. В Тиморе воцарится паника. Доппельгангеры и Маркиты не будут обращать на испуганных людей никакого внимания, поскольку их мысли будут сконцентрированы исключительно на собственном спасении.

В том случае, если отряд продолжит передвижение по разрушающемуся городу, то раз в оборот каждый искатель приключений должен будет совершать проверку на Ловкость со штрафом +2. В случае провала, герой оказывается под обломками падающих зданий и получает от 1d6 до 3d6 пунктов урона. Величина повреждений зависит исключительно от размера обломков и воли мастера.

Если путешествие по улицам Тимора займет больше 20 оборотов, то герои выйдут на окраины города, затянутые угрюмым туманом. В том случае, если герои еще раз взглянут на город, прежде чем войдут во мглу, то перед ними предстанет огромная трещина, из которой торчат обломки разрушенных конструкций и вздыбленные элементы сточной системы над которыми будет царить непроницаемая для взгляда пыльная дымка. Руины, проваливающиеся внутрь гигантской впадины, будут сминать друг друга, подобно огромным острым зубам. Наконец, на месте Тимора останется зловещий кратер необъятных размеров, который медленно растворится в тумане. К этому моменту времени, персонажи уже должны ступить в объятия туманной пелены.

Если во время гибели города, отряд будет внимательно наблюдать за толпами беглецов, то игроки смогут узреть, что некоторые из фигур не принадлежат людям. Отдельные странные силуэты, можно идентифицировать как доппельгангеров или маркитов. Некоторые из этих тварей будут нести с собой странные свертки, которые своими формами и размерами напоминают человеческую фигуру. Возможно, что маркиты тащат эти кошмарные органические останки для того, чтобы основать очередную колонию своего вида в другом, более отдаленном месте.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

По желанию Королевы Улья, вокруг города Тимор могут подняться угрюмые туманы Равенлофта. Люди, вошедшие в них, должны постоянно концентрироваться на собственном передвижении внутри туманной границы. Если концентрация будет нарушена, беглецы обнаружат себя в одном из канализационных коллекторов. Достаточно скоро несчастные поймут, что для спасения от орд чудовищ им придется выбираться наверх. При этом, им придется избегать столкновения с маркитами и другими ужасающими обитателями канализации, способными поставить точку на долгом пути персонажей к спасению. В том случае, если герои не смогут уклониться от встречи с врагом, им придется оказаться в самом сердце бесконечного кошмара. Ибо маркиты терпеть не могут незваных гостей, и обожают совершать отвратительные жертвоприношения.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Город Тимор разделен между двумя могущественными группировками чудовищ. Маркиты контролируют подземелья, уровни сточной системы, а также, расположенные под городом трубы и коллекторы. Любой человек, рискнувший проникнуть в эти темные глубины, рискуют навлечь на себя гнев их зловещих хозяев.

На поверхности домена правят Доппельгангеры. Эти твари могут перемещаться по городу не только ночью, но и днем. Благодаря своей маскировке, они без особых трудностей выслеживают добычу для собственного клана. Стоит отметить, что горожане боятся доппельгангеров практически также сильно, как и маркитов. Вне всякого сомнения, именно доппы умертвили в жителях Тимора былое добродушие и доброжелательность к согражданам и путникам из других земель.

Известно, что в Тиморе обитает некоторое количество неупокоенных мертвецов. Как правило, это души несчастных, погибших от рук доппельгангеров или маркитов. Мертвые частенько посещают места своего прежнего обитания, и плачут там над своей жестокой судьбой. Призраки не любят когда их тревожат, и крайне агрессивно относятся к живым людям.

Вне всякого сомнения, Доппельгангеры и маркиты не любят друг друга. Известно, что они конкурируют за добычу и устраивают охоту на новичков из чуждого племени. Несмотря на то, что маркиты более сильны физически, Доппельгангеры восполняют этот недостаток собственной ловкостью и сообразительностью. Иногда они преображаются в маркитов, после чего наносят внезапный удар по своему противнику.

Известно, что обитающие в Тиморе твари любят пожирать горожан. Для того, чтобы охота на людей была более просто и безопасна, монстры пытаются вселить в разумы Тиморских граждан чувства опасности и угрозы. Именно поэтому, бестии разрывают на части тела своих жертв, и подбрасывают их в людные места города. Таким образом, страх помогает чудовищам в добыче новой пищи.

Зависимость количества еды от общего уровня страха в городе, привела к тому, что монстроподобные обитатели Тимора изобрели новые, нигде не виданные способны охоты на людей. К примеру, местные Доппельгангеры активно используют свои ESP способности для запугивания жертвы. Паника и ужас, неизбежно наводят на беглеца кошмарных преследователей. В свою очередь маркиты, нагонят ужас на жертв совершенно другими способами. Они пугают несчастных странной игрой света и тени, жуткими звуками, а также таинственными явлениями. Подобная тактика достаточно быстро вводит в жертв в состояние ужаса и неконтролируемой паники.

Коренные обитатели Тимора умеют чувствовать панику в сердцах других живых существ. В том случае, если монстр обнаруживает источник паники, он пытается сделать все

возможное, дабы усилить этот неконтролируемый страх. Это необходимо, чтобы жертва сконцентрировалась на собственных переживаниях и не заметила момент нападения монстра.

ФАРИЗИЯ

Прекрасный и беспомощный ангел, бился своими светящимися крыльями о пустоту, которая со всех сторон окружала его…

Мэттью Арнольд

Туманы не спешат ловить своих жертв. Иногда, они дают им время, дабы те, своими планами, заманили себя в такую ловушку, из которой уже не будет возврата. Бескрайняя тьма Равенлофта влечет к себе не только злодеев, получающих удовольствие от свершения зла. Она ждет и тех, чьи заблуждения стали причиной хаоса и многочисленных разрушений.

Этот рассказ поведает историю о военноначальнике Диамбеле и его печальных последователях. Видения Диамбеля стали причиной многочисленных кошмаров, вселяющих ужас в тех, кто окружает его. Мрак воцарился в этой Земле, поскольку Диамбель посчитал ее недостаточно «чистой», и попытался очистить ее от скверны. В результате Фаризия стала местом ужаса и бесконечного страха.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Диамбель был рожден для власти. Он знал, как править, поскольку был сыном богатого шейха. Уже в молодые годы, он собрал в своих руках столько могущества, что остальные правители пустыни могли лишь завидовать ему. Люди, подчиняющиеся Диамбелю, знали про его тягу к власти, но не понимали, какие цели преследует их повелитель.

В шестнадцать лет, Диамбель остался без отца. Однако те, кто подозревал в случившемся Диамбеля, довольно скоро исчезли в пустыне. Оставшиеся не стали скорбеть об их судьбе, и заявили, что сама пустыня поглотила недовольных. На этом и закончились разговоры, касавшиеся судьбы бывшего правителя.

На ранних этапах правления, Диамбель проявил себя как способный лидер, обладающий неустойчивым поведением. Для того, чтобы не раздражать шейха, люды научились доверять ему, не задавая лишних вопросов. После нескольких успешных побед над другими кочевниками пустыни, поданные властителя, начали предполагать, что Диамбель задумал предпринять поход за пределы песчаных дюн.

Одной темной, звездной ночью, Диамбель наконец поведал людям о жутком видении, которое как-то раз явилось ему. Шейх увидел, что он должен покарать всех неверных, ибо только это угодно небесам. Кроме того, Диамбель сказал, что если поданные поддержат его в данном начинании, то все его племя превратится в возвышенных существ света. Когда о видении было рассказано, вождь кочевников вместе со своими преданными людьми, убил всех тех, кто сопротивлялся новому военному походу и массовым убийствам неверных.

Следующее десятилетие стало для пустыни временем ужаса. Диамбель и его племя наводили на обитателей пустыни самый настоящий страх. Двигаясь по пустыне на своих выносливых верблюдах, люди шейха нападали на богатые караваны, и на неподготовленные войска, посланные на поимку разбойников.

Совершая нападения, Диамбель не переставал мечтать о том, как в один прекрасный день, небеса сделают его совершенно другим существом. Он непрестанно желал обладать белой

кожей и большими перистыми крыльями. Для того, чтобы достичь этой цели, шейх убивал множество людей, не делая исключений для юных и невинных. Ненависть к неверным привела шейха к тому, что он перешел пределы пустыни и начал атаковать большие города, в которых жили язычники.
Наконец, в далеком северном поселении, вождь кочевого племени встретился со своим роком. Вражеская стрела, скрытно выпущенная из непроверенного дома, попала Диамбелю в живот. Провалившись в спасительное забытье, вождь осознал, что никогда не видел божественного света неба, и сейчас предан во власть жуткого темного проклятья.
Пробудившись через некоторое время, Диамбель решил, что свершилось чудо, ведь он не умер от смертельной раны. Однако, взглянув на самого себя, шейх был шокирован еще больше. Он сумел превратиться в то самое небесное существо, о котором мечтал с самого детства. В то время, Диамбель еще не догадывался, какую цену ему придется заплатить за это превращение.

ВНЕШНИЙ ВИД

До своего превращения, Диамбель был низким, темным черноволосым человеком, вышедшим из кочевого племени. Однако, попав в земли мрака, бывший вождь серьезно изменился. Он обрел тот самый вид, о котором так долго мечтал. В то же самое время, он обрел проклятье и силы, свойственные каждому правителю Равенлофта.
Во время светлого времени суток, Диамбель выглядит как высокое (7 футов роста) белокожее существо, с плеч которого спускаются прекрасные белые крылья. Его лицо свободно от волос и излучает от себя небесную красоту, которая затмевает собой видимую в глазах печаль и отчаяние. Однако, несмотря на внутреннюю ярость и гнев, Диамбель не проявляет свои отрицательные эмоции рядом с людьми.
Волосы Диамбеля неестественно белые, и во время заката и рассвета, солнечные лучи, попавшие на них, отражаются в виде красивой радуги. Глаза бывшего вождя изменяют в зависимости от настроения. Когда Диамбель в хорошем расположении духа, они обретают глубокий голубой цвет неба. Во время вспышек ярости, радужка становится похожа на синеву арктического льда. Конечности повелителя Фаризии сильные и могучие. Когда Диамбель пытается применить силу, под его кожей вздымаются крепкие мускулы. Вне всякого сомнения, дневной порой вождь выглядит крайне величественно.
Однако, когда солнце скрывается за горизонтом, тело Диамбеля переживает чудовищную трансформацию. Его облик становится во истину жутким. Некогда прекрасный ангел превращается в живое свидетельство разложения и смерти.
Крылья Диамбеля стремительно разлагаются, открывая белеющий каркас костей, с которых слетают изломанные перья. Прекрасное лицо изменяет, превращаясь в отвратительный оскал зомби. Могучие мускулы высыхают, превращаясь в тонкие канаты гнилой плоти. Даже одежда Диамбеля преобразуется в старое рваное тряпье, которое развевается от любого, даже самого слабого, ветерка.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

В каком-то смысле, Диамбель сам создал для себя царство кошмара. Достигнув того, состояния, о котором он мечтал десятилетиями, лорд понял, что дар обошелся ему в невероятную цену. Кошмарная ночная трансформация оказывает такое опустошающее влияние на лорда, что он до сих пор не смог привыкнуть к ней. Кроме ненависти к своему внешнему облику, Диамбель испытывает страх и от того, что Бог отвернулся от него.
Вождь пустыни думал, что облик ангела приблизит его к богу, но результат трансформации оказался прямо противоположным. Вместо того, чтобы коснуться руки Господа, Диамбель навсегда потерял путь к нему.

К несчастью, шейх так и не понял, что стало причиной ужасного превращения. Наоборот, он уверился, что уничтожение всех неверных в домене поможет ему обрести идеальный вид и ночной порой. Дневной порой, Диамбель наслаждается своим обликом, и проводить часы в блаженном бездействии. Ночью он вновь осознает весь ужас сложившегося положения, но не может бежать от самого себя.
В каком-то смысле, Диамбеля можно описать как существо, испытывающее ненависть ко всему остальному миру. Его ни чем нельзя впечатлить или удивить. Им движет лишь ярость, свойственная любому религиозному фанатику. В мире Диамбеля существует всего один закон, и этот закон сам Диамбель. Если кто-либо идет против слова Лорда, правитель Фаризии лично наставляет его на путь истинный.

КОНФРОНТАЦИЯ С ДИАМБЕЛЕМ

Диамбель (воин, человек 12-го уровня): AC 1, MV Fl 24(C), HD12, hp 77, STR 21, DEX 18, CON 17, INT 15, WIS 13, CHA 19(3), #AT 2, Dmg 1d10+12/1d10, SA *Двуручный меч +3 Пламенеющий язык, Страх, Удар Крыльями*, SD *Регенерация 2hp в оборот, Может быть ранен только оружием +2,* MR 30%, AL Хаотично – Злой, THAC0 5.
Когда Диамбель разозлен настолько, что готов атаковать противника (это происходит достаточно редко), то на него становится действительно страшно смотреть. В любой своей форме, бывший вождь кочевого пламени, способен вселить в сердце врага самый настоящий ужас. Для того, чтобы противостоять ему, персонаж должен совершить спасбросок против волшебства со штрафом -2 или бежать в панике прочь.
Если противники не спасаются бегством, а пытаются вступить в ближний бой, повелитель туманного острова начинает рубить их своим «Сжигателем душ» - ужасным пламенеющим лезвием. В тот же самый момент, Диамбель пытается поразить врага ударами могучих крыльев, попадания которых парализуют противника на один оборот.
Правитель Фаризии действительно сильный противника. На его победу работает не только ужасающая внешность и кошмарная сила, но также и относительное бессмертие. Диамбель обладает могучей связью с землей, и, в случае серьезной опасности, может черпать из нее дополнительные силы (регенерация 2hp в оборот). Даже в случае серьезных ранений, лорд Фаризии способен излечится спустя одни сутки.
Если Диамбель погибает, то его тело сгорает изнутри, а пепел его начинает собираться в одном из мрачных уголков домена. Не важно, как далеко разбросаны частицы сгоревшей плоти, уже через месяц они сформируют новое тело правителя, в руках которого будет гореть зловещий «Сжигатель Душ». В том случае, если убийцы Диамбель окажется в этот момент внутри домена, лорд туманного острова начнет преследовать их и постарается убить любым возможным способом.

ЗЕМЛЯ

Фаризия – это пустынный домен, покрытый бесконечными песчаными дюнами. С высоты птичьего полета он напоминает своими формами двухголовое божественное существо, крылья которого, будто бы стараются охватить собой периметр острова. Возможно, подобная географическая странность является следствием двойного облика Диамбеля. Впрочем, может быть, что это простое совпадение.
Как уже было написано выше, Фаризия покрыта медленно двигающимися дюнами и базальтовыми породами, которые выступают из-под бескрайнего океана песка. Твердые породы могут дать тень путникам и иногда служат убежищем для пустынных монстров. По этой причине, путешественники должны внимательно выбирать место для отдыха, дабы по неосторожности не расстаться с жизнью.
Внутри пустыни можно встретить несколько оазисов, внутри которых течет вода и растут деревья. К несчастью, эти благословенные уголки отделенными друг от друга

внушительными расстояниями. Внутри Фаризии есть три крупных водных источника, самый большой из которых находится внутри стен островной столицы.
Весной, внутри Фаризии наполняют водой две небольшие речки, которые имеют исток в самом сердце домена. Две из них прекращают свой ток в знаменитых водных колодцах, находящихся в островных низинах. При этом, местная вода имеет не очень приятный солоноватый привкус.
Внутри Фаризии существует растительный мир. Однако, растения живут лишь рядом с реками и водяными колодцами. Тени деревьев дают убежище песчаным животным, пытающимся спрятаться от жаркого солнца. Однако, люди не стремятся воспользоваться дарами растений, поскольку понимают, что в их тени могут скрывать ужасные существа, которые доставят гораздо больше проблем, чем обыкновенная полуденная жара.
Вне всякого сомнения, солнце является самым злейшим врагом для всех обитателей Фаризии. В светлое время суток, местная температура держится на уровне 120 градусов по фаренгейту. Ночью, пустыня погружается в бездну холода, и температура стремительно опускается до уровня замерзания воды. По этой причине, в пустыне могут выжить лишь смелые, опытные и знающие путешественники. Стоит помнить, что дневной порой следует пить одну пинту воды в час. В противном случае, героя ждет быстрая смерть от обезвоживания. В Фаризии нет сезонов. Однако, в домене иногда случаются своеобразные бури, которые собирают облака, поднимают тучи песка и превращают пустыню в огромную влажную духовую печь.

ЗАКОН

Как уже говорилось ранее, единственным законом Фаризии является воля Диамбеля. Люди домен вынуждены молиться, как минимум два раза в день, причем общая продолжительность молитвы не может быть меньше 4 часов. В случае нарушение этого правила, провинившегося ждет порка или смерть. Причем приговор полностью зависит от настроения лорда.
Единственный способ избежать казни состоит в том, чтобы покаяться в своих грехах людям в белых робах – «законникам». Подобных наблюдателей можно легко найти на улицах Фираза, рыскающими по городу в поисках тех, кто может совершить, или уже совершил преступление против их господина. Законники сами решают, кто совершил «преступление» и без всяких ограничений используют свои плетки.
Вне всякого сомнения, вышеописанная организация религиозных фанатиков стала новым домом для большинства самых жутких людей домена.

НАРОД

Большая часть людей, живущих в домене, обитает в городе Фираз под непосредственным управлением Диамбеля. Город обнесен сплошной стеной, для того, чтобы защитить обитателей от опасностей пустыни и сделать для них невозможным невыполнение эдиктов правителя. В то же время, сам Лорд уверен, что его люди не смогут выжить в пустыне и подобными мерами он защищает их от гибели.
Люди Фаризии суеверные и очень богобоязненные. За много лет существования домена, люди научились бояться «законников» и теней зловещих крылатых существ.
В то же самое время большая часть обитателей домена не так уж и плоха. В действительности они добрые люди, но страх перед властью сделал их крайне подозрительными. Они постоянно следят за своими словами, поскольку неправильная фраза может кончиться для них знакомством с кнутом. Кроме того, они пытаются избежать разговора с теми, кто говорит не лучшие вещи о Диамбеле и его бдительных стражах.

Обитали Фираза одеваются в светлые одежды и всегда ходят в головных уборах, дабы защитить себя от горячих лучей солнца. Даже внутри городских стен, температура столь высока, а солнце греет так сильно, что можно с легкостью получить солнечный удар. В отличие от мужчин, женщины домена всегда надевают паранджу.
Единственный городской источник воды находится в южной части города. Люди пьют из него, не боясь отравиться, поскольку вода бежит из поселения во внешние пустынные регионы. Таким образом, скапливающаяся в воде грязь, вредит обитателям пустыни, а вовсе не жителям Фираза. К счастью русло реки содержит в себе такие минеральные вещества, которые очищают воду и тем самым спасают животных и монстров домена от возможной гибели.
Стоит отметить, что жители Фираза не единственные думающие обитатели домена. В пустыне встречаются племена кочевников, которые представляют собой жалкие остатки племени Диамбеля. Эти люди видели, к чему привела вождя гордыня, и сейчас хотят избавить Фаризию от зла поселившегося в ней. Конечно, кочевники не герои и не идеалисты. Они просто желают убить Диамбеля любым способом. Несмотря на то, что эти люди могут оказать помощь путешественникам, им вряд ли стоит полностью доверять. В случае чего, они с готовностью предадут всякого, кто не принадлежит их роду. Кроме того, эти люди с легкостью способны убить тех, кто не согласен с их целями и методами.
Кочевники Фаризии перемещаются на верблюдах, ибо ни одно другое существо не сможет с надлежащей скоростью передвигаться по пустыне. Они никогда не ставят лагерь в одном и том же месте, резонно остерегаясь возможного обнаружения. Кочевники знают, что ночной порой их бывший повелитель летает над пустынями домена, стараясь выследить своих бывших последователей. В том случае, если Диамбель обнаружит кочевников, их всех ждет страшная смерть за предательство своего правителя. Вне всякого сомнения, кочевники знают метод уничтожения Диамбеля, но вряд ли станут делиться им с иноземцами.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Когда Диамбель желает закрыть границы домена, он вызывает по его периметру ужасающую песчаную бурю. Скорость этого вихря столь высока, что вошедший в него путник, начинает страдать от болезненных ударов мелких частиц, сдирающих кожу и плоть. Подобную бурю могут выдержать лишь очень крепкие существа. Однако, даже они не возвращаются из безумной песчаной воронки.
В том случае, если герои рискнут и войдут в пределы шторма, они начнут терять 10 пунктов жизни каждый оборот. При этом, вихрь наносит раны даже в том случае, если персонаж пытается защитится от него при помощи колдовства или артефактов. Шторм не утихает до тех порка, пока Диамбель не откроет границу домена.
В том случае, если лорд решает разблокировать пределы своей мрачной ловушки, то буря стихает, и вокруг Фаризии опять поднимается плотная стена тумана, ласкающая бескрайнюю синеву чистого неба.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Несмотря на угрожающий внешний вид, пустыня стала домом для множества живых существ. При этом, обычных животных здесь крайне мало, а те что есть, научились скрываться от палящих лучей солнца и выживать в наиболее экстремальных условиях.
Местные твари и неестественные ужасы, обитающие в Фаризии весьма опасны, поскольку малое количество воды и тени научило их быть стойкими и непреклонными в достижении своих целей. По этой причине, все бестии домена на 1HD сильнее своих собратьев, обитающих в обыкновенных пустынях.

Путник, бредущий по угрюмым дюнам домена может встретится с шакалами, скорпионами и верблюдами. Впрочем, иногда путешественник может натолкнутся на ядовитых змей или жутких мумий. Поскольку внутри домена нет пирамид, древние мертвые бродят по пустыне во время лунных ночей. Они с легкостью могут напасть как на одинокого путника, так и на беглеца, стремящего как можно быстрее покинуть зловещие пространства песчаных дюн. Самое страшное, что местные мумии не ходят по одиночке. Они частенько сбиваются в угрюмые группы, несущие людям неотвратимую смерть.
Внутри Фаризии путешественник может наткнуться на еще одну опасность – свободных номадов. Эти жители пустыни посвятили свою жизнь уничтожению Диамбеля, и будут драться до смерти в том случае, если последователи бывшего вождя сумеют выследить их.
Персонаж, следующий вдоль тока реки, сможет легко обнаружить больших крокодилов, которые дремлют на мелководье. В некоторых местах домена живут целые стада этих опасных существ. Звук неизвестных шагов заставляет крокодилов нырять в мутную, неглубокую воду. Скрывшись в грязной жиже, твари внимательно наблюдают за потенциальной жертвой и выжидают удобного момента для нападения. Впрочем, бывает и так, что крокодилы дают жертве свободный проход.

СТАУТОН БЛАФФС

Не трогай духа, дай ему пройти. Он ненависти полон от того, что ноша мира страшно злит его. Не стоит удлинять ему дорогу, всем нам от этого не будет проку.

Вильям Шекспир

Исторические книги полны историй о предательстве и вероломстве. Читая их, маленькие дети узнают, кто из персонажей добр и справедлив, а кто является самым настоящим злодеем. В большинстве случаев, предатели кончают свою жизнь самым ужасным образом, погибая в каких-либо кошмарных обстоятельствах. Однако, владелец маленького туманного острова Стаутон Блаффс – сэр Торренс Блейсмит – получил заслуженную кару при совершенно других обстоятельствах.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Торренс был младшим из пятерых детей графа Руперта Блейсмита, который повелевал графством Стаутон, расположенным в далеком королевстве Моуретт. Дети графа вели избалованную жизнь, в которой слуги выполняли их малейшие желания. Вдобавок к этому, каждый из них получил прекрасное образование от самых лучших учителей графства. Дети Блейсмита практиковались со своими преподавателями не только в искусствах и науках, но также в этикете и военном деле. Особо стоит отметить тот факт, что каждый из потомков графа хотел заслужить благосклонность своего отца.
В свою очередь Руперт Блейсмит был крайне упрямым человеком, уверенно преследующие те цели, что он поставил перед собой в жизни. Вне всякого сомнения, излишняя амбициозность графа передалась и его потомкам. Каждый из детей стремился быть лучше других. При этом, даже девочки пытались соревноваться с мальчиками и превзойти их. Дети графа стремились привлечь внимание отца единственным известным им способом, который заключался в том, что надо было быть лучше других.
Однако, отец практически не обращал внимание на своих наследников, поскольку большую часть свободного времени тратил на политические интриги, обычные для феодального королевства. Естественно, подобное поведение графа привело к тому, что его

дети стали еще более жестоко конкурировать друг с другом за его внимание. В конечном итоге, средний брат и две сестры вышли из гонки за родительским одобрением, тогда как близнецы Торренс и Август упрямо пытались достичь ранее поставленной цели. К сожалению, никто из них достаточно долго не мог превзойти своего конкурента, поскольку у братьев были примерно равные физические и интеллектуальные возможности. Братья – близнецы были столь похожи друг на друга, что их было очень просто спутать. Впрочем, у братьев была и пара отличий, заключавшаяся в цвете глаз и волос. Август имел черные волосы и серые глаза, тогда как Торренс был блондином и обладал голубыми глазами.

Во время физических соревнований близнецы были примерно равны друг другу, а в стрельбе из лука из стрелы попадали в центр мишени на минимальном расстоянии друг от друга. Если один начинал тренироваться в каком-либо ремесле, то второй немедленно вступал в гонку и начинал учиться тому же самому делу в два раза усерднее. Никто из братьев не сумел получить решительного преимущества друг перед другом, и их успехи были равнозначны в глазах родного отца. Убедившись в выдающихся способностях братьев-близнецов, граф Блейсмит стал брать их с собой во все свои поездки, демонстрируя невероятные умения наследников соседям и влиятельным обитателям королевства.

Несмотря на то, что цель была достигнута и внимание отца привлечено, братья не прекратили своего соперничества и всеми силами пытались превзойти один другого хоть в какой-нибудь области. Длительное противостояние превратилось в настоящую манию, которую невозможно было преодолеть без решительной победы над соперником.

В конце концов, соревнование близнецов привлекло к себе внимания короля Грина, который лично даровал братьям-аристократам рыцарские титулы. Слухи о наследниках Блейсмита с невероятной скоростью распространялись по стране, обрастая новыми подробностями и выдуманными фактами. Естественно не все придумки были добрыми. В некоторых из них на братьев клеветали, а их имена связывались с различными темными делами. Дабы прекратить нелепую болтовню, отец отправил своих детей домой. Братья были возмущены решением родителя. Каждый из них решил добиться отмены решения, воспользовавшись благоприятным исходом очередного соревнования. При этом, каждый из близнецов считал, что для победы в соревновании годится любое возможное испытание. Сердца обоих братьев были наполнены надменностью, а в их глазах сверкало предчувствие будущей славы. Уже следующей весной братьям довелось провести практическую проверку собственных способностей.

Дело было в том, что граф Руперт Блейсмит объявил войну соседнему герцогству Аверн, где обитали нечестивцы и язычники. Естественно, что в армию были призваны не только вассалы графа, но и его прямые наследники. Для того, чтобы увеличить численность собственного войска, граф отправился по стране, искать поддержки от крупных аристократов. Своим заместителем старший Блейсмит сделал сэра Августа.

Естественно, что подобное положение дел чрезвычайно сильно озлобило Торренса, который решил отомстить не только своему брату, но и своему отцу, который предпочел старшего сына младшему. Для того, чтобы расправиться со своим единокровкой, Торренс продал секрет крепости Стаутон Блаффс командующему Авернскими войсками Пьеру Виллису. Младший близнец надеялся, что враги отца смогут незаметно пробраться в замок и убить Августа во время рейда.

Август, конечно, тоже был редкостным умником и достаточно быстро сообразил, что братец задумал убить его каким-то простым, но крайне подлым способом. Поэтому, к моменту вторжения старший близнец хорошо подготовился ко всем возможным случайностям и план Авернцев с треском провалился. Все пойманные убийцы были преданы смертной казни.

Убедившись, что люди противника не могут справиться с близнецом, Торренс сменил тактику борьбы. Он стал выполнять все приказы брата и вскоре стал доверенным лицом и

помощником Августа во всех правительственных и военных делах. Старший брат безоговорочно верил младшему, несмотря на то, что Торренс стал нервным и частенько проявлял в бою свой крутой нрав.
Не забыв об истинной цели своего предприятия, младший близнец сговорился с Авернцами о внезапном налете на приграничные поселения. Торренс знал, что в ответ на подобную дерзость, Август лично выедет из крепости, для того, чтобы руководить уничтожением противника. При этом, Торренс лично придумал план уничтожения вражеских полчищ, которые вторглись на территорию графства. Естественно, Август поддержал начинание своего близнеца и согласился следовать ему до момента успешного претворения в цель. Той же ночью Торренс отправил Виллису тайное письмо, в котором указывалось место стоянки брата, а также способ, благодаря которому Авернцы могут безопасно и быстро разделаться со своим противником.
На следующее утро, Август попал в засаду Виллиса. Авернцы не дали своему противнику даже схватиться за меч, осыпав старшего близнеца и его людей градом стрел. Кровь Августа смешалась с землей, которая превратилась после расстрела в вязкую кровавую массу. Естественно Авернцы были рады своей победе, после чего начали жечь и уничтожать графские постройки и поселения, несмотря на ранее сказанное Торренсу слово.
Конечно, молодой Блейсмит попытался разделаться с противником, но было уже слишком поздно что-либо предпринимать. Вражеская армия оккупировал графства, и стала вырезать его жителей. Военные формирования Блейсмитов ничего не могли поделать с наступающими полчищами противника. В конце концов, Виллис прибыл в родовую обитель Блейсмитов и осадил замок Стоункрест. Поскольку ранее Торренс снабдил своих врагов планов крепости, Авернцы сумели взять укрепление без особых проблем. Для того, чтобы спасти свою жизнь, Торренс бежал из цитадели, бросив на произвол судьбы своих подчиненных и родственников. Молодой Блейсмит сидел в своем убежище до тех самых пор, пока осада не подошла к своему закономерному концу.
Пролежав целую ночь в грязи, Торренс отправился в свой разграбленный и опустошенный дом. Осквернённые тела родственников замерли, недвижимо застыли, словно сломанные куклы, и были разбросаны по комнатам особняка. Внутри своего родового гнезда, наследник графа не нашел ничего кроме смерти, крови и следов бушевавшей ярости. Если бы Август был жив к моменту атаки, Авернцы никогда не сумели бы зайти так далеко. Взглянув на убийства и разрушения, Торренс понял, что теперь ему предстоит жизнь, ощущая на своей совести тяжелый груз предательства, которое привело к падению цитадели и смерти всех его родственников.
Вернувшись в леса Стаутона, Торренс начал замышлять новые планы страшной мести, направленные против былых друзей. Он надеялся смыть позор своего преступления кровью тех, кто убил его семью. Во времена своей юности он узнал несколько магических заклинаний, среди которых были страшные ритуалы, которые способствовали направлению ярости человека в нужное русло. Гнев и поспешность Торренса были столь велики, что он ни на секунду не задумался о том, к чему может привести столь страшное колдовство.
В полночь осеннего равноденствия последний из Блейсмитов начал свой кощунственный ритуал, который сочетал в себе темную магию и самые зловещие призывы и обещания. Совершив необходимые приготовления, Торренс наложил сложное арканное заклинание на всех выживших обитателей Стаутона. Следующим туманным утром обитатели графства проснулись и двинулись к армии Аверня, подгоняемые жаждой крови и насилия. Торренс направил своих людей против армии захватчиков, будучи уверен в скорой победе над противником, что было связано с тем, что Авернцев было значительно меньше, чем подданных графа Блейсмита. Кроме того, молодой аристократ рассчитывал на внезапность удара и непредусмотрительность собственных противников.

Однако, Авернцы отошли от первоначального шока, вызванного нападением, куда быстрее, чем это мог предположить Торренс. В итоге нападение закончилось страшной бойней для жителей Стаутон Блаффс. Многие поданные графа погибли, а их крики были поглощены туманными небесами.
Торренс не сумел пережить второго провала. Полубезумный от стыда и отчаяния он повесился внутри сгоревших стен замка Стоункрест. Младший брат умер, испытывая смешанные чувства отчаяния, ненависти и собственной вины. Пространства окружающие труп предателя исчезли из объективной реальности точно также, как и тело покойника.

ВНЕШНИЙ ВИД

Призрак сэра Торренса Блейсмита выглядит как высокий, длинноволосый человек, одетый в дорогое аристократическое платье. Поверх кружевной рубашки призрак носит плотное, но изящное пальто, черные кожаные бриджи и высокие сапоги темного цвета. Естественно, все вещи Торренса прозрачны и размыты, что еще больше подчеркивает неестественную природу их хозяина.
Нереальный образ Торренса, изобилует множеством мрачных угрюмых деталей, которые отображают собой трагическую жизнь аристократа и его зловещую смерть. Глазные провалы Торренса пусты, но в них до сих пор мерцает жуткий призрачный огонь, который становится еще более интенсивным, когда призрак начинает злиться. В реальном состояние Торренс был легко возбудимым человеком и эта особенность не покинула его даже после смерти.
Со сломанной шеи Блейсмита до сих пор свисает веревочная петля, отрезана на некотором расстоянии от узла. Петля протерла сломанную шею Торренса, и практически готова отделить голову предателя от его тела. Левая рука Блейсмита изуродована. У наблюдателя может сложиться такое ощущение, что когда-то Торренс получил по ней удар очень тяжелым предметом. Вечно болтающаяся веревка и поврежденное тело только добавляет ярости Блейсмиту, который бессилен выместить свою злобу на постороннем человеке.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Торренс Блейсмит желал найти в своей смерти успокоение, но у Туманов Равенлофта были совершенно другие планы относительно его персоны. Туманы давненько хотели заполучить себе этого предателя, гордеца и воителя, беспощадно относящегося к человеческим жизням.
Неделю спустя после своей смерти, память Торренса внезапно озарилась светом далеких воспоминаний, которые выдернули его из царства бесконечного забвения. Сияние и картины далекого прошлого становились все ярче, пока Блейсмит не обнаружил себя внутри новой, зловещей реальности. Только теперь, самые страшные кошмары предателя начали воплощаться в жизнь.
Сэр Торренс Блэйсмит стал приведением, приговоренным скитаться по мрачным холлам своей мертвой крепости, и путешествовать по мрачным лесам своего зловещего домена. Ярость и предательство прошлой жизни были столь сильны, что вечность не приняла гордеца в свои объятия и вернула его в кошмарно искривленную реальность. Взирая на разрушенные останки былого величия, Торренс с ужасом понимал, что новая жизнь отняла у него все, что было дорого ему до смерти.
Когда Блэйсмит окончательно принял свой нематериальный облик, туманы Равенлофта похитили его вместе со всем графством Стаутон, и создали для предателя новый домен. При этом, мгла вырвала их материального мира, не только землю Блейсмита , но и кусок Аверня вместе с немногочисленными жителями. Когда Торренс стал лордом домена, он обнаружил, что некоторое число его прежних врагов поселилось в западной половине его

туманной тюрьмы. Эти люди стали создавать свои жилища на земле, улитой кровью слуг и крестьян Блэйсмитов.
Когда глаза Торренса увидели врагов, они наполнились пламенем ярости. Блейсмит решил, что судьба даровала ему второй шанс, которым можно было воспользоваться для страшной мести злодеям. Торренс решил, что знает достаточно о своем новом облике, дабы прийти к правильным выводам относительно своих дальнейших действий. Он еще не догадывался, какие страшные испытания приготовили ему Туманы и не подозревал сколь ужасны могут быть пытки души, пойманной тьмой в бесконечной туманной ловушке.
Решив разделаться с Авернцами, Торренс Блейсмит начал спешно изучать свои новые, сверхъестественные способности. Поскольку Блейсмит не обрел физической оболочки, его материальное тело до сих пор свисает с обгоревшей балки внутри крепости. Однажды вечером, когда Торренс прогуливался по своему угрюмому замку, его тело сотрясло ощущение неожиданной боли. Блейсмит немедленно решил исследовать особняк, что локализовать новую угрозу и покончить с ней. Покончив с изучением замка, предатель решил внимательно осмотреть свое тело. Устремившись в башенную комнату, Торренс увидел, что его тело лежит на полу помещения рядом со сломанной балкой. По всей видимости, веревка, на которой он висел, окончательно сгнила и легко порвалась под весом мертвой плоти. Разобравшись с причинами внезапной боли, Блейсмит вновь вернулся к созданию своих мстительных планов.
Однако, спустя несколько дней мучительная боль вернулась. Раздраженный Торренс вновь отправился в крепостную башню, пытаясь понять, что стало причиной новых болезненных ощущений. Остановившись рядом со своим телом, Блейсмит увидел крыс, которые впивались зубами в его погибшую оболочку. Предатель решил напугать созданий, но не преуспел в этом начинании. Пока грызуны очищали его кости от плоти, Блейсмит мучился от ужасающей боли. Когда поедание трупа закончилось, Блейсмит решил, что его страданиям пришел конец. В действительности он ошибался.
Несколько дней спустя, грозной штормовой ночью, в башню, где лежали его кости, попала молния. В следующее мгновение, дух предателя содрогнулся от стремительной, сокращающей бесплотные мышцы боли, которая поразила его руку. Содрогаясь от ужаса, Блейсмит направился в комнату со своим телом. Здесь он увидел, что кость мертвого тела раздроблена ударом огромного камня, выбитого из стены могучим электрическим ударом.
Взвесив все за и против, Торренс решил, что старая крепостная башня не самое лучшее место для хранения собственных физических останков. По этой причине Блейсмит начал думать над переносом скелета из крепостной пристройки в другую комнату манора. НА следующий день, счастье, казалось бы, улыбнулось Торренсу, поскольку в замке остановился одинокий искатель приключений. К несчастью, человек оказался грабителем, решившим окончательно опустошить сгоревшие комнаты дома. Весь день Блейсмит наблюдал за странствиями незваного гостя, не предпринимая никаких действий. Однако ночью, Торренс решил показать грабителю все могущество своих призрачных способностей.
Дождавшись наступления темноты, Блейсмит явился перед незваным гостем в облике несчастного призрака не способного никому навредить. Он попросил грабителя перенести кости в подвал дома, обещав взамен указать, где лежат сокровища прежних хозяев крепости. Незваный гость согласился на просьбу мертвеца и перенес останки в подвал, где и завернул их в изъеденный молю ковер. Однако Торренс решил обмануть своего помощника и направился с ним в одну из тюремных камер, обещая, что в узилище таятся несметные сокровища. Когда глупец вошел в темницу, Блейсмит закрыл за ним входную дверь, воспользовавшись своими сверхъестественными силами. Следующие несколько недель истинный хозяин замка с удовольствием слушал крики умирающей жертвы.
Перед тем как умереть, несчастный навсегда проклял дух Торренса, но Блейсмит лишь засмеялся в ответ, поднимаясь над башнями своего разрушенного дома. Однако,

маниакальный смех призрака быстро прекратился, когда труп бедолаги поднялся и начал ломиться прочь из узилища, молотя кулаками по входной двери. Несмотря на то, что мертвец уже не мог кричать, он начал стучать кулаками в дверь тюремной камеры. При этом, он ни на секунду не делал передышки в своей деятельности.
В течение следующих месяцев, в замок Стоункрест приходили другие искатели приключений, которые мечтали найти сокровище, но натыкались лишь на разрушенные обгорелые руины. Торренс каждый раз завлекал несчастных внутрь крепости, после чего предавал их, завлекая в разнообразные ловушки. Как правило, Блейсмит завоевывал доверие людей, обещая им сказочные богатства в обмен за действия, которые он не мог совершить в своем бесплотном состоянии. При этом, люди погибшие в замке Стоункрест всегда возвращались к нечестивой жизни в виде материальных монстров – скелетов, гхолов и зомби. Те же, кого Торренс убил до того, как стал лордом домена, вернулись в облике бесплотных покойников.
Несмотря на то, что обитающие внутри крепости мертвецы сильно пугают Блейсмита, они не могут причинить ему никакого вреда. В то же самое время, одним своим видом они напоминают Торренсу о его предательстве и вероломстве, словно бы указывают ему на тот порочный цикл, по которому он непрестанно передвигается. Конечно, Блейсмит не откликается на эти призывы, поскольку находит некоторое удовольствие в обмане жалких людишек. Он считает, что гибель несчастных крайне маленькая цена за то, что ему пришлось пережить.
В новой земле Торренсу большего всего пришелся не по душе тот факт, что в нескольких милях от его дома поселились ненавистные враги – Авернцы. При этом, Блейсмит обнаружил, что не только не может причинить вред своим захватчикам, но и не может превратить их в кошмарных живых мертвецов. Поскольку отвратительные крестьяне могут причинить вред физической оболочке приведения, предатель старается держаться от Авернцев подальше, и охраняет свою крепость при помощи маленькой армии трупов. До тех пор, пока крестьяне чувствуют страх, Торренс ощущает себя в безопасности. Иногда он специально отправляется на прогулку рядом с поселением для того, чтобы пугать Авернцев и распространять среди них ужас и панику.
Блейсмит уверен, что если в один прекрасный момент, Авернцы перестанут его бояться, то они наверняка придут в развалины крепости, после чего обнаружат и уничтожат его физическое тело. Страх призрака перед Авернцами столь велик, что большую часть времени бесплотный мертвец строит хитрые планы возможного противостояния крестьянам. При этом, Торренса не успокаивает ни покойники, окружающие его обиталище, ни его собственные сверхъестественные способности.
В последнее время, Блейсмит частенько гуляет по крепости Стоункрест, испытывая смешанные ощущения ярости и жалости к самому себе. При этом, находясь в бесплотном, призрачном состоянии, Торренс постоянно жаждет продолжения своей эферемерной «жизни» и будет яростно сопротивляться тому, кто захочет уничтожить его останки. Блейсмит угрюмый и печальный дух, на все действия которого накладывается отпечаток его прошлых преступлений и предательств. Торренс с яростью фанатика ищет людей, способных помочь ему в сохранении разрушающихся телесных останков. Однако, при этом, Блейсмит стремится предать своих спасителей при первой же возможности. Занятно, но призрак старается сохранить последнюю ниточку соединяющую его с человечностью, даже несмотря на тот факт, что истинная человечность давно уже исчезла из его души.

ЗЕМЛЯ

Стаутон Блаффс – это маленький домен, протяженность которого равна 4,5 милям. Пространство домена делится на две, примерно равные части, разделенные массивной линией песчаных утесов. В то же самое время, в западной части домена располагаются

обширные зеленые равнины, которые могли бы стать идеальным регионом для нескольких фермерских хозяйств.
Временами среди зеленых долин встречаются небольшие островки леса, которые очень быстро переходят в равнинную местность. Земля здесь не очень плодородная, но природных богатств домена хватает для того, чтобы прокормить всех живых существ, обитающих в его пределах.
В южных пространствах Стаутон Блаффс течет река Виллис, ток которой бежит в западные регионы домена. Берега этого значительного водного источника, являются самыми плодородными регионами, известными в Стаутон Блаффс. Крестьяне, живущие поблизости от Виллиса, имеют самые большие наделы земли из тех, что известны в домене. Последнее связано с крайним удобством речной ирригационной системы.
В западной части Стаутон Блаффс располагаются небольшие островки, состоящие из высокорослых деревьев. Эти участки домена просто невозможно назвать лесом из-за малочисленности растущих в них растений. Вне всякого сомнения, западные «леса» являются домом для многочисленных диких животных. Кроме того, местные жители используют деревья в качестве топлива для собственных очагов. В большинстве случаев, их не заботит тот факт, что местные деревья растут очень медленно, а их количество крайне ограниченно. Стоит отметить, что внутри маленьких чащоб покрывающий землю подлесок столь густ и плотен, что передвигаться по нему, можно лишь жертвуя собственной скоростью.
В последнее время, обитатели домена стали использовать вместо древесины торф, но подобные меры не вызовут быстрого возрождения леса. Понадобится несколько лет, чтобы леса региона вернулись к своему прежнему размеру и начали медленно увеличиваться.
Восточные регионы домена гораздо менее цивилизованы, чем западные равнины. Единственным признаком человеческого присутствия в этих местах, является громада замка Стоункрест, который возвышается над всеми господствующими территориями. Поблизости от угрюмой цитадели можно найти останки двух небольших деревень. Дождь и ветер столь хорошо поработали над руинами, что сейчас в них практически невозможно угадать творение человеческих рук.
Торговая дорога, идущая через весь Стаутон Блаффс проходит через самый крупный город домена – Виллисфорд. Пройдя через поселение, дорога начинает виться между угрюмыми утесами и вскоре сворачивает в восточные регионы земли. Здесь она начинает стремительно карабкаться по холмам, проходит рядом с величественным водопадом и разбитой тележной колеёй устремляется к руинам замка Стоункрест.
Восточная часть домена изобилует холмистыми пейзажами, которые стали идеальным пристанищем для многочисленных кустарников. Местные вересковые степи полными маленькими речушками и ручейками, которые поддерживают флору этих мест в достаточно стабильном состоянии. Еще дальше на востоке домена начинаются болота, которые, несмотря на всю свою красоту, навевают у стороннего наблюдателя чувство уныния и отчаяния. Закаты и рассветы в данной части региона воистину прекрасны, а лучи солнце, скользящие по вершинам утесов чаруют своей красотой. Холмистые территории домена сплошь покрыты зеленью, которая произрастает на крайне плодородной почве. Во время светлого времени суток, восточные пределы Стаутон Блаффс буквально источают из себя радость и доброжелательность ко всему окружающему. Ночной порой чувство спокойствия меняется на свою полную противоположность. Когда багровый диск солнца скрывается в туманных пределах запада, восточные регионы наполняются атмосферой опасности и незримой угрозы. Поднимающийся с земли туман скрывает от наблюдателей картину живописных ландшафтов, погружая пределы домена в ауру безысходности и страха. Невинное щебетание птиц также уступает место хищному клекоту ястребов. За какое-то короткое

мгновение болота Стаутон Блаффс превращаются в регион враждебный всякому, кто смел ступить в его пределы.
Трясины начинает извергать из себя зловещую призрачную взвесь, уныло текущую между кочками. Отдельные регионы болота освещаются призрачными огнями мерцающего газа, интенсивность которых меняется случайным образом, а общее поведение столь странно и непредсказуемо, что некоторые обитатели домена считают их живыми. Однако, самое зловещей странностью этих мест, является перемещение туманной пелены, которая движется даже в безветренные ночи. Вне всякого сомнения, царящая на болотах белесая взвесь, является домом для кошмарных чудовищ и монстров.
Погода в Стаутон Блаффс поражает стороннего наблюдателя своими неимоверными контрастами. В домене бывает или очень жарко, или очень холодно. Ночной порой, над землей Стаутона непременно появляется зловещая дымка, которая скапливается в низинах и стекает по склонам утесов. Поскольку домен является истинной империей туманов, живущие в нем люди не доверяют дымке и связывают с ней многочисленные страшные поверья. Белесая взвесь стоит над землей Стаутона всю ночь и скрывается из виду только с первыми лучами рассвета.
На вершинах восточных утесов зарождаются сильные ветры, которые подчиняют своей незримой воле все точки небольшого домена. На востоке ветер гораздо сильнее, чем на западе, но истинная мощь его проявляется лишь рядом с руинами крепости Стоункрест. Ночной порой он так яростно завывает над руинами верхнего плато, что даже сердца уверенных в себе храбрецов не могут противостоять тому ощущению ледяного ужаса, которое приходит вместе с воем.
Когда над доменом вновь поднимается солнце, туман проливается на землю в виде дождя или покрывает ее пределы изморосью. Впрочем, в полдень последние остатки ночного величия окончательно впитываются в почву Стаутон Блаффс. Оставшаяся до заката часть дня, как правило, сопровождается ясной, но холодной погодой.
Стоит отметить, что в домене большую часть времени холодно. Здесь нет смены сезонов, а погода, царящая в регионе, напоминает собой середину весны или осени, которая обычна для других, более естественных мест.

НАРОД

Жизнь в Стаутон Блаффс не так тяжела, как в других доменах Равенлофта. Лорд Стаутона практически не вмешивается в дела местных обитателей и не охотится на них дабы продлить свое существование. Короче говоря, местные жители могут смело заниматься решением своих насущных проблем, не опасаясь очередного яростного порыва ветра между деревьями.
Большая часть людей, из тысячного населения Стаутон Блаффс, живет в аккуратных белых домах, которые раскиданы по западным землям домена. Местные жители занимаются фермерским хозяйством, разводят скот и растят пшеницу, которая окружает их дома золотистым ковром. Еще 200 человек обитают в городе Вилиссфорд, который стоит на банке реки Виллис. Несмотря на малое количество населения, в Вилиссфорде располагаются несколько таверн и пивных заведений. По меркам обитателей других доменов жизнь обитателей Виллисфорда можно назвать передовой.
Маноры, построенные в сельской местности, представляют собой крепкие двухэтажные строения. Внутренние части их комнат выложены из белого дерева, тогда как потолок и балки сделаны из крепкой, невероятно твердой древесины. Интерьер домов простой и комфортабельный. Большая часть предметов создана из дерева и идеально вписывается в деревянные пространства дома. Внутри Стаутон Блаффс довольно редки амбары, поскольку фермеры предпочитают держать скотину внутри собственных домов. Подобная странность не является следствием страха фермеров перед ночными хищниками. Люди берут животных в дом потому, что они немного повышают температуру в доме и тем

самым помогают обитателям второго этажа жить в более комфортных условиях. Проблема неприятного запаха достаточно просто устраняется жителями, так как продукты жизнедеятельности домашних животных перемешиваются с торфом и используются как топливо для печей.
Поскольку жители Стаутон Блаффс никого не выходили за пределы своего крохотного региона, они практически не знают, что такое большие открытые пространства. Умы их малы и провинциальны по своему содержанию, вследствие чего они не стремятся открывать для себя что-то новое. Жизнь Стаутонцев проходит в общении с родственниками и соседями, вследствие чего пришельцы из других земель вряд ли смогут успешно влиться в местное общество. Кроме того, местные крестьяне с успехом могут существовать, нисколько не заботясь о торговле с другими доменами Равенлофта.
Несмотря на свое странное поведение, жителей Стаутон Блаффс не следует считать не гостеприимными. Возможно, они немного суровые, но в их сердцах нет злости. В конце концов, для того чтобы выжить им приходится много и тяжело работать. Благодаря своему непрестанному труду они не живут в нужде, но и не страдают от избытка роскоши. Несмотря на то, что Стаутонцы не ведут войны со своими соседями, они всегда должны быть начеку, ибо рядом с их жилищами обитают злые и жуткие монстры. Пять дней в неделе Стаутонцы трудятся не покладая рук, после чего дают себе перерыв на два дня. Именно в этот промежуток времени они становятся гостеприимными и болтливыми. Утомившись, за пять предшествующих дней, они проводят выходные в дружеских пирушках с друзьями, сне и прогулках. В такие дни даже улицы Виллисфорд становятся полны гуляющим народом. Поскольку большая часть Стаутонцев умеет хорошо готовить, местные жители радуют себя под конец недели блюдом, в состав которого входит изысканно приготовленное мясо. Очень часто, обители домена проводят соревнования по качественной готовке пищи, результаты которого оценивают специальные судьи, приехавшие из Виллисфорда.
Обитатели Стаутон Блаффс имеют светлую кожу и темные глаза. Волосы у них, как правило, также темные. Несмотря на долгие часы работы в полях, жители домена крайне чистые и стараются избегать ненужной грязи. Стаутонцы часто принимают ванную и регулярно чистят свою одежду. В одежде местные жители избегают цветастых оттенков, но при этом, они не стараются шить однотипные серые платья, поскольку стараются чем-то отличаться друг от друга.
К восточным территориям домена обитатели Стаутон Блаффс относятся с суеверным страхом. Они не любят говорить про данные земли и частенько вспоминают, что никто из людей, решившие прогуляться по этим регионам ночной порой, так и не вернулся назад. В светлое время суток посещений восточных территорий также находится под негласным запретом, ибо Стаутонцы верят, что подобное посещение может повлечь за собой мрачный рок, который падет на их головы. Местные жители настолько суеверны, что в основном стараются избегать контактов с теми местными жителями, которые живут на границе цивилизованных и запретных земель. При этом, подобное отношение к собственным соседям продиктовано исключительно тем суеверием, согласно которому зловещие туманы восточных территорий могли наложить свой кошмарный отпечаток на тех Стаутонцев, которые ближе всего подобрались к ним. Таинственные огни, изредка озаряющие руины крепости Стоункрест еще больше усиливают страхи местных жителей. Таким образом, люди, живущие поблизости от утесов, вечно чувствуют некоторую холодность своих западных соседей. В то же самое время, переезд в более западные регионы страны быстро меняет сложившиеся отношения, благодаря чему новоселы успешно вливаются в ряды обыкновенных Стаутонцев.
Жители домена пытаются отговорить от путешествия на восток любых путников, которые стремятся направиться в проклятую землю. Обитатели туманного острова, регулярно предупреждают искателей приключений об ужасах данного региона, а также намекают на многочисленные опасности, которые могут легко отобрать жизнь у заплутавшего путника.

Конечно, Стаутонцы не могут запретить искателям приключений, гулять по зловещим восточным территориям. В то же самое время, они каждый раз пытаются взять с путешественников обещание не посещать замок Стоункрест. Местные жители боятся возможной мести лорда, и не желают провоцировать его.

ЗАКОН

Обитатели Стаутон Блаффс не имеют системы государственного управления. Их количество столь мало, что в данных землях успешно действует система прямого демократического правления. Раз в месяц жители домена собираются на официальную встречу, на которой избирается новый председатель территорий. При этом, Стаутонцам совершенно не важно кто будет ими управлять – мужчина или женщина, поскольку в домене не знают о дискриминации по половому признаку. Каждый член локального общества важен для существования домена, поскольку в Стаутон Блаффсе каждый занимается нужным делом, и здесь нет лишних людей.

В Стаутон Блаффс нет полицейских или военных сил, вследствие чего с неприятностями справляются те жители домена, которые оказались к ним ближе всего. Большая часть Стаутонцев хорошо владеет мечом (как воины 2-го уровня) и будет добровольно сражаться за мир в собственном доме. Внутри Стаутон Блаффс преступления практически не встречаются, так как местные жители законопослушны, а внешние разбойники достаточно редко проникают в эту землю из туманной завесы. В том случае, если внутри домена появляется преступник, то случае поимки его ожидает жестокая кара, которая завершается отрубанием руки. Внутри Стаутон Блаффс нет тюрем. Жители домена уверены, что потеря конечности способна перевоспитать любого преступника и негодяя.

Еще один строгий закон касается вырубки лесов и деревьев. Местные очень мрачно смотрят на тех, кто уничтожает природу их маленького домена. Для того, чтобы избежать конфликта с соседями отдельные храбрец решили рубить лес в восточной части земли, но дальние походы за деревом вскоре прекратились, так как многие лесорубы не вернулись из проклятой земли.

Магия в Стаутон Блаффс не одобряется, ибо в жители домена хотят жить просто и без всякой мистики. Стаутонцы прагматичные люди, которым не нравиться когда естественный ход вещей изменяется благодаря магическому вмешательству. Жители Стаутона не фанатики и жечь магов не будут. В то же самое время, колдуны встретят в домене холодность и всеобщую отстраненность.

Торренс Блейсмит установил в своем домене всего лишь несколько необременительных законов, которые жители Стаутона стремятся скрупулезно выполнять. Первый закон гласит, что все живые обитатели домена должны держаться подальше от руин замка Стоункрест. Как уже упоминалось выше, Стаутонцы настолько боятся данного предписания, что предупреждают о нем путников из иных земель, которые планируют посетить зловещие руины.

Второй закон обязателен лишь для владельцев восточных земель. Согласно ему, ночной порой ни один такой житель не должен выходить из дома и блуждать по мглистым холмам и долинам. При этом причина прогулки не имеет ни малейшего значения. Зловещим тварям запрещено блуждать по западной части домена, но в восточных регионах домена они легко могут продемонстрировать ослушникам гнев своего страшного повелителя.

ЗАМОК СТОУНКРЕСТ

К замку Стоункрест ведет давно неиспользуемая, изрезанная колеями земляная дорога, которая вьется вокруг унылых растений и кустов, произрастающих на вересковой пустоши. Таким образом, вид на замок Стоункрест откроется только тому путнику,

который сумел преодолеть все трудности долгого пути наверх. Величественная конструкция разрушенного замка, сотворенная из множества огромных камней, возвышается на самом краю утеса. Вне всякого сомнения, крепость расположена на самой высокой точке домена, откуда открывается захватывающий вид на весь домен. Мрачные серые стены до сих пор охраняют руины от непредвиденного вторжения извне, подобно огромным каменным горгульям, недвижимо замершим в многозначительном безмолвии. В тех местах, где стены пересекаются под прямыми углами, видны квадратные бастионы, которые охраняют манор Блейсмитов, расположенный в самом центре комплекса. Деревянный перекидной мост переброшен через ров, но его зловещее нутро похоже на пасть титанического злобного зверя, который до сих пор ожидает появления новых жертв.
Любой человек, прошедший над опустевшим рвом попадает в кошмарное, невероятно искаженное место, в котором витает дух невообразимого зла. Здесь, во внутреннем дворе крепости незваный посетитель почувствует невыносимую ауру зла, которой очень трудно противодействовать. У впечатлительных людей может даже сложиться ощущение, что каждый камень крепости источает неописуемую злобу, ко всякому, кто вошел во двор замка.
Что касается перекидного моста, то он использует занятный поворотный механизм, основанный на системе цепей и шестеренок. Обычно, мост открыт, но когда кто-либо касается ворота, цепи, поддерживающие запирающий механизм, каким-то таинственным образом исчезают. Особо стоит отметить тот факт, что мост очень медленно поднимается, после чего резко обрушивается внутрь крепости. Если кто-либо из внешних врагов сумеет пробраться за первую стену крепости, то ему придется сильно постараться дабы не погибнуть во внутреннем дворе в тот момент, когда поднявшийся мост отрежет его от помощи. Подобная тактика боевых действий неоднократно применялась Блейсмитами, которые заманивали внутрь цитадели налетчиков и прямой контратакой уничтожали ошарашенные группы противника.
Еще несколько лет назад крепость была практически неприступной, но после предательство Блейсмита ее защитные укрепления были серьезно разрушены и ныне их легко преодолеть. В то же самое время, благодаря новому хозяину у крепости появилась могущественная охрана. Уже в первом дворе крепости любопытных искателей приключений ожидают два злобных скелета, кости которых в свое время носили на себе плоть путников, решивших по каким-то причинам заглянуть в замок. Каждый герой, вошедший внутрь крепости, обязан совершить бросок на ловкость, когда перекидной деревянный мост начнет закрываться. В случае провала броска персонаж немедленно получает 3d10 пунктов урона и начинает задыхаться от тяжести бревен. Если в течение 6 оборотов несчастному не помогут, бедолагу ждет ужасная смерть. Уклониться от блокирующей вход деревянной конструкции достаточно трудно, поскольку она приводиться в движение прямой командой Блейсмита.

1a-b. Наблюдательные комнаты. Эти две комнаты содержат в себе механизмы, при помощи которых можно поднимать и опускать перекидной мост. Ранее в них поддерживался не только строгий режим смены караула, но и определенный комфорт. Ныне в наблюдательных комнатах лежат лишь два иссохших трупа сквайров, которых атака застала на боевом посту. Кроме запирающих механизмов в этих помещениях нет ничего интересного.
2. Кузница. Это главная кузница графа Блейсмита, слава о которой разнеслась далеко за крепостные стены. Сейчас внутри помещения любопытные путники могут обнаружить две кузницы, молотки, щипцы и много хорошего железа. На полу, в слое копоти и пепла лежат скелеты кузнеца и его подмастерья, руки которых до сих пор сжимают отличные мечи. Тот, кто захочет взять оружие и мертвых пальцев, довольно быстро поймет, насколько ошибочным было данное решение. Дело в том, что служители кузницы вернутся из могилы для того, чтобы защитить кузницу и свое имущество от разграбления.

Скелеты (4): AC 7, MV 12, HD1, hp 8,8,5,4, INT --, #AT 1, Dmg 1-8 (оружие), SD *Специальное,* MR *Специальное*, ML *Специальное,* AL Нейтральное, THAC0 19, XP 65.

3. Казармы. В этом помещении вы легко найдете несколько коек и грубых деревянных столов. Когда замок еще не был разрушен, в казармах размещался воинский контингент крепости. Поскольку солдаты встретились со своей судьбой на своих постах, внутри бараков нет мертвецов. В северном углу комнаты располагается лестница, которая ведет в локацию 28.

4. Кладовые комнаты. Люди, вошедшие в это помещение, обязательно услышат монотонный жужжащий звук, исходящий от множества мух. Эти отвратительные маленькие твари наполняют каждый угол этого сухого, пыльного помещения, в воздухе которого чувствуется отвратительное зловоние разложения.

Внутри Кладовой лежат многочисленные, но безвозвратно сгнившие запасы пищи. Хуже того, многие емкости с припасами стали могилой для погибших насекомых и грызунов. Мешки с зерном и мукой были давно облюбованы крысами, которые достаточно быстро превратили их в свой дом. К текущему моменту времени вся, имеющаяся в кладовой еда, была съедена вредителями или испорчена ими.

В центре комнаты располагается спиральная лестница, которая ведет в кладовое помещение 30.

Крыса, Обыкновенная (40) AC 7, MV 15, HD1/4, hp 1, INT Животный, #AT 1, Dmg 1, SA *Зараза*, ML 4*,* AL Нейтральное, THAC0 20, XP 7.

Крысы не будут кидаться на героев до тех пор, пока те не станут убивать их выводок или не начнут разорять их дома.

5 a-d. Бараки и комнаты слуг. Эти комнаты располагаются рядом с южной стеной крепости, и в них не содержится ничего важного. Воздух здесь сухой и застоявшийся, а мебель покрыта толстым слоем пыли. В помещении есть всего одно, полуоткрытое окошко, через которое в комнаты практически не проникает свежий воздух.

6. Кладовая комната. Это еще одна кладовая комната, внутри которой некогда хранились свернутые в рулон холсты. Ныне, ткань практически уничтожена крысами и другими вредителями. На полу помещения лежит съеденный крысами труп. Один глаз мертвеца до сих пор остался внутри черепа и в его зрачке отражается невообразимый ужас.

7. Оружейная комната. Стены этой комнаты обуглены в результате неудачной инициации заклинания *fireball.* Печальная участь не обошла стороной, которое обуглилось и стало непригодно к дальнейшему использованию. Стоящие в углу стойки для алебард рассыпались в черный пепел. Однако, если искатели приключений начнут рыться в пепле и обгоревших досках, то им удастся найти *Проклятый меч берсерка.*

В западном конце башни располагается потайная дверь, которая замаскирована под недвижимый стальной ящик. Лестница, простирающаяся за дверью, ведет в тот самый погреб, где ныне пребывает тело Блейсмита. Подвал помещения имеет очень низкий потолок, который поддерживается при помощи гнилых и обветшавших деревянных столбов. Во многих частях подвала заметны мотки паутины, брошенные своими восьминогими хозяевами. Оказавшись в подвале, Блейсмит изгнал пауков прочь, поскольку не мог терпеть то ощущение, которое порождали эти твари, ползая по его трупу.

Лежащий на полу подвала скелет Блейсмита имеет свернутую шею и раздробленную конечность. Поскольку Блейсмит знает, что уничтожение скелета приведет его к гибели, он постарался хорошенько спрятать свои останки от чужих глаз. Помимо всего прочего, скелет охраняют призрачные солдаты, созданные из тех служак, что остались верны Торренсу даже после предательства.

Гхасты (12): AC 4, MV 15, HD4, hp 28, INT Высокий, #AT 3, Dmg 1-4/1-4/1-8, SA *Специальная*, SD *Специальная,* ML 13*,* AL Хаотично-злое, THAC0 17, XP 650.

Если кости Торренса будут потревожены, бесплотные мертвецы немедленно выйдут из своих тайных укрытий и атакуют искателей наглых приключений.

12. Портикулы. В этой локации засели защитники замка Стоункрест, когда противник разбил главные ворота цитадели. Гарнизон замка выбрал это место для последнего боя, так как враги не могли войти в портикулы большой массой войск. Сейчас в этом месте, располагающемся между внутренними вратами крепости, и большими двустворчатыми дверями заключен одинокий гхол. Тварь бегает по маленькому дворику без особой цели, и не будет нападать на героев до тех пор, пока искатели приключений сами не атакуют ее.
Гхол: AC 6, MV 9, HD 2, hp 11, INT Низкий, #AT 3, Dmg 1-3/1-3/1-6, SA *Парализация*, SD *Специальная,* ML 12*,* AL Хаотично-злое, THAC0 19, XP 175.
9. Фойе. Через одинокое окно, находящееся в верхней части данного помещения, с трудом пробиваются унылые лучи умирающего света, которые угрюмо освещают покрытые пылью каменные плиты. Некогда величественный холл ныне утратил прежнюю роскошь. С его стен свисает лишь пара развалившихся гобеленов. Однако, расположенные по бокам декоративные лестницы до сих пор могут отвести незваных гостей на ветхий балкон из крошащегося камня (Область 16). Стены фойе украшены декоративным оружием (его нельзя использовать в бою) и щитами. На последних, частенько изображается фамильный герб Блейсмитов, на рисунке которого лев наступает на гадюку.
Под упавшим канделябром лежит изуродованная человеческая фигура. Под ней собралась огромная лужа крови. Возможно, что жертва светильника все еще жива! Стоит отметить, что в комнате стоит отвратительный запах, который особенно невыносим рядом с местом, где упал канделябр. В том случае, если персонажи освобождают узника светильника, тот сразу же нападает на них.
Гхаст (1): AC 4, MV 15, HD4, hp 25, INT Высокий, #AT 3, Dmg 1-4/1-4/1-8, SA *Специальная*, SD *Специальная,* ML 13*,* AL Хаотично-злое, THAC0 17, XP 650.
10. Башня надзирателя. Единственный вход в это место, располагается в южной стороне башни и проходит через казармы. Ведущая в башню огромная металлическая дверь заперта на засов и может быть открыта с внутренней стороны. Внутри башни располагается огромный стол, за которым сидят трупы людей с картами в мертвых руках. На столешнице перед ними располагается горсть медяков, которых столь мало, что вряд ли на них станет кто-нибудь покушаться. Несмотря на то, что плоть мертвецов практически исчезла с их костей, различные паразиты и насекомые облюбовали их грудные клетки. Внимательно изучение трупов покажет персонажам, что у всех игроков перерезано горло. К счастью для героев, трупы мертвы и уже никогда не смогут возвратиться к нечистой жизни.
Из центрального региона башни, в область камер ведут три металлические двери с зарешеченными окошками. На нижние уровни тюрьмы ведет металлическая спиральная лестница.
11 а-с. Камеры. В этом регионе замка обитают самые опасные пленники Блэйсмита. В большинстве камер сидят зомби, которые непрестанно ходят вокруг места своего заключения, будучи не в силах открыть стесняющие их решетки. На металлических прутьях видны многочисленные куски гнилой плоти, которые отвалились с разлагающихся тел пленников, пока чудовища пытались проложить себе путь к свободе.
В этих отвратительных камера царит ужасающая аура распада и разложения. Мы можем только представить себе, до какого безумия доводит жертва Блейсмита то беспомощное состояние, в котором они находятся.
Большинство заключенных при жизни оставили на стенах камеры небольшие послания и предостережения. Одна из таких строчек, написанная чернилами ржавого цвета содержит в себе намек на тайну Стоункреста. В ней говориться следующее: «Не верь привидению. Кости лежат под оружием».
Зомби (3): AC 8, MV 6, HD2, hp 10,8,8, INT --, #AT 1, Dmg 1-8, MR нет, ML *Специальная,* AL Нейтральное, THAC0 19, XP 65 за каждого.
12. Комната стражи. Стражники, обитавшие в этой комнаты, должны были обеспечивать покой темницы и ее безопасность. Кроме того, они должны были следить за черным

входом, ведущим в крепость. Поскольку они не очень внимательно относились к своей работе, их тела до сих пор покрывают пол рассматриваемой комнаты. Стоит отметить, что большая часть мертвецов, основательно обглодана крысами. Миазмы разложения, царящие в этой комнате, практически невыносимы.
На теле одного из трупов покоится раскрытая записная книжка. Некоторые ее страницы размыты водой и не читаемы, тогда как другие полностью вырваны из дневника.
13. Ложи совета. Лестница, ведущая к ложе, поднимается на высоту 5 футов. Причины подобного возвышения остаются тайной для всех, кроме Блейсмита. Дело в том, что пол этой комнаты ложный. Под ним располагается еще один слой дерева, который хранит на себе сокровища рода Блейсмитов. Доступ к тайнику можно получить, если немного приподнять трон графа Руперта. Однако, стоит помнить, что большая часть драгоценностей ушла на покрытие военных расходов, вследствие чего искатели приключений могут найти лишь несколько сундуков с золотом, многочисленные портреты семейства Блейсмитов, а также длинный мечи *+1* и *+3 с уроном против мертвецов.*
14. Обеденная зала. Внутри этой комнаты вы можете увидеть призрачных родственников Блейсмита, который совершают мрачные движения бесконечного танца. Неслышно скользя над огромным столом из красного дерева, они пролетают через стеклянные канделябры и различные обеденные приборы. В отличие от других комнат крепости, внутри обеденной залы нет следов упадка и разложения, вследствие чего у наблюдателя, попавшего в данное помещение, может сложиться ощущение, что за комнатой ухаживают. На огромном обеденном столе до сих пор стоит сверкающая серебряная посуда, на которую не сумел подействовать даже неумолимый ход времени. Хрустальные бокалы до сих пор отражают свет в своих гранях, а игристое вино ожидает, когда его выпустят из бутылки. Внутри обеденной залы все осталось так, как было в момент внезапного нападения. Если не обращать внимания на танцующих призраков, комната кажется мирной и спокойной.
В том случае, если персонажи потревожат что-либо на столе, свет немедленно погаснет, на верхушках свечей вспыхнет дикое пламя и призраки с невообразимой яростью нападут на героев.
Призраки (6): AC 2, MV 15, FL 30(B), HD 7+3, hp 44,44,43,32,32, INT Высокий, #AT 1, Dmg 1-8, SA Испивание энергии, SD нужно оружие +1 или более лучшее, для того, чтобы нанести этим существам хоть какой-то урон, MR *Специальная*, ML 15*,* AL Законопослушно-Злое, THAC0 13, XP 3,000 у каждого.
Если кто-либо из членов отряда инициирует заклинание *speak with dead,* то бесплотные мертвецы расскажут такому персонажу историю замка Стоункрест, а также о предательстве Торренса Блейсмита. В то же самое время, призраки не знают, где лежит тело предателя. Поскольку Торренс никогда не входит пределы обеденной залы, персонажи могут остаться здесь на ночлег. Конечно, если их не будут до смерти пугать кружащиеся над головами покойники.
15. Кухня. Внутри кухни царствует упадок и разложение. Свисающая с крюков посуда некогда была начищена до блеска, но сейчас она пугает посетителей своими ржавыми поверхностями и мятыми боками. Глядя на царящую в данной комнате разруху, посетители могут прийти к выводу, что подобный погром мог бы иметь место, если бы в крепости обитал большой, своенравный и очень сильный ребенок, которому что-то пришлось не по вкусу.
Герои смогут легко обнаружить, что местные баночки со специями перевернуты, а их содержимое вывалено на пол. Впрочем, к текущему моменту времени приправы давно исчезли, и об их существовании напоминает лишь тяжелый смешанный запах, царящий в мертвом воздухе дома. Кухонные принадлежности, которые герои могут найти в данном помещении, искорежены и вряд ли пригодны для использования. Тонкая дорожка старой крови ведет к изуродованным останкам женщины, лежащей на плите.

16. Помещение для упряжи и сбруй. Со стен и полок этого помещения свисают медленно разваливающиеся кожаные ленты лошадиной сбруи. Несмотря на то, что эти предметами давно никто не пользовался, они до сих пор источают из себя запах кожи и лошадей.
17. Стоила. Несмотря на то, что живых животных здесь нет уже давно, в самом дальнем отделе стоила, стоит некое животное, издающее лошадиные похрапывания и временами перебирающее ногами. В воздухе этого места до сих пор стоит запах сена, который смешивается с ужасающими миазмами разложения. Внутри каждого из стоил (кроме последнего) лежит мертвая лошадь. В самом последнем секторе находится злобный мертвый конь, который в дикой злобе набросится на персонажей.
Скелет, Лошадь: AC 6, MV 12, HD 6, hp 35, INT Нет, #AT 1, Dmg Специальный, SD *Специальная*, MR *Специальная*, ML 12*,* AL N, THAC0 15, XP 650.
18. Балкон. Балкон бежит по верхней части восточной стены, соседствуя с фойе (Область 9). Поскольку Балкон давно сгнил, прогулка по нему достаточно опасна и требует обязательного броска на Ловкость. В случае провала, персонаж падает вниз в 20-ти футовой высоты. Перила здесь насквозь проедены червями, вследствие чего на них не стоит рассчитывать. Они постоянно качаются и готовы проломиться под тяжестью оперевшегося на них человека.
19. Комната для гостей #1. Некогда это была изысканная комната для приема гостей. Сейчас в этом помещении царствует обреченность и отчаяние. Гардеробные шкафы уже давно опустели, а постельное белье разорвано в клочья и разбросана по всей комнате. На полу помещения покоится изношенный темный ковер, который некогда радовал гостей своими яркими цветами. По всей видимости, во время штурма, все ценные вещи были вынесены из комнаты.
20. Комната для гостей #2. Эта комната гораздо больше, чем другие комнаты для гостей. Однако, она предназначалась для менее важных визитеров. Мебель здесь была менее элегантная, а ковры менее экзотическими. И тогда, и сейчас это помещение никогда не было веселым. Единственной достопримечательностью данной комнаты является потайная дверь, которая располагается за книжным шкафом в Северо-западном углу помещения. Тайный путь ведет в тюремную камеру на втором этаже. При попытке открытия потайной двери, ее петли начинают так отвратительно пищать, что герои могут подумать о том, что слышат голос пытаемого призрака.
21 а-е. Еще камеры. Эти угрюмые и мрачные застенки, к счастью пока еще не имеют постояльцев.
22. Хранилище фарфора. Некогда в замке Стоункрест существовала чудесная коллекция фарфоровой посуды. Сейчас же в мертвой цитадели не осталось даже следов былой роскоши. По всем пределам хранилища разбросаны многочисленные острые осколки от фарфоровой посуды, которую уже никто и никогда не сможет восстановить.
23. Детские комнаты. В этой комнате издревле жили и спали дети Блейсмитов. По всему помещению до сих пор разбросаны детские игрушки, многие из которых разбиты таким образом, как если бы на них сбросили какой-то тяжелый предмет. Другие размозжены о стену и их осколки разлетелись по разным концам детской. Маленькие кроватки давно не используются, а одеяла покрыты толстым слоем пыли.
24.Спальня хозяина крепости. Это комната раньше принадлежала графу Руперту Блейсмиту. Ранее здесь располагалось огромное количество прекрасных произведений искусства. Однако, к текущему моменту времени здесь практически ничего не осталось, так как все предметы были разграблены и вынесены захватчиками замка. Внутри комнаты находится огромная кровать, созданная из дерева. Постельное шелковое белье, лежащее на ней, съедено молью.
25. Гостиная. На первый взгляд эта прекрасная, хорошо обставленная комната никак не сочетается с теми ужасами, которые царят в остальных помещениях замка. Однако, при ближайшем рассмотрении Гостиная оказывается тем самым местом, которое облюбовало

изначальное зло крепости Стоункрест. Оказавшемуся здесь случайному наблюдателю может показаться, что воздух комнаты пропитан ужасающе сильным ощущением ненависти, которое странным образом сочетается с невообразимой гордыней.
Посреди комнаты стоит небольшой кофейный столик, на котором возвышается открытая бутылка вина. Пыль, царящая во всех углах помещения, проникла и в бутылку, вследствие чего, драгоценный напиток превратился в багровую тяжелую смесь. Рядом с вином лежит небольшой лист исписанной бумаги, который является предсмертной запиской Торренса Блейсмита. В этом мрачном документе предатель объясняет мотивы и цели, которыми он руководствовался, подводя к гибели собственное семейство. В строчках письма Торренс не пишет о прощении. Даже перед собственной смертью он проклинает тех людей, которые «по его мнению» довели его до самоубийства. Последние строчки записки касаются того, как Блейсмит хочется расстаться с жизнью.
26. Библиотека. В этой комнате находится огромное количество старинных книг, в кожаных переплетах. Запах, исходящий от этих почтенных томов, несет с собой чувство старины. Внутри библиотеки можно найти огромное количество книг, начиная с философских трактатов, кончая сборниками романтических историй. Среди колоссального количества разбросанной по полу литературы, персонажи могут найти магические книги, которые будут полезны магам 5-го и даже более высокого (если разрешит ДМ) уровня.
Книга, открытая по середине и лежащая на столе, повествует о прошлых подвигах семейства Блейсмит. Когда-то, данный том был хорошей копией переписанной с оригинала. Однако сейчас, он практически не читаем, из-за многочисленных детских рисунков, идущих поверх текста книги.
27. Детская комната. Когда-то это комната принадлежала девочкам из семейства Блейсмитов. В ней до сих пор можно найти множество предметов, обычных для мест в которых долго живут девушки. По всей комнате разбросаны портреты молодых людей, нотные листы с песнями любимых бардов, а также многочисленные мягкие игрушки в виде зверьков и куклы. В углу стоит два топора с острыми лезвиями. В действительности – это боевые топоры +3.
28. Комната стражи, наблюдательная башня. Внутри комнаты стражников лежит несколько солдатских трупов. Все они имеют множественные резаные раны и, по всей видимости, смерть застала их на боевом посту. Кроме давно убитых людей, в башне есть еще один, более «свежий» труп. Это молодой, хорошо одетый человек, тело которого торчит из угрюмой и узкой бойницы. В спине, голове и плечах парня находится множество стрел, которыми его утыкали неизвестные противники. Рядом с руками несчастного покоится разбитая мандолина.
29. Комната с воротом. В этом помещении располагаются механизмы, поднимающий перекидной мост замка. Несмотря на то, что цепи моста хорошенько проржавели, они все еще успешно справляются с возложенной на них задачей. Подъем и спуска моста сопровождается угрюмыми стонами цепей и механизмов, которые во время своей работы непрестанно теряют частички ржавого металла.
30. Кладовые комнаты. Это помещение соединяется с Областью 4 при помощи спиральной лестницы. Однако, в отличие от более нижней кладовки, внутри данной комнаты персонажи не встретят ни мух, ни грызунов. Запах здесь также приемлемый, поскольку помещение отделено от других, более ужасающих комнат, плотно прикрытыми створками большой дубовой двери. Внутри кладовой царствует холодный воздух, который не проникает в иные помещения огромного дома. Стоит отметить, что подобная атмосфера поддерживает в кладовке при помощи специальных магических заклинаний. Мясо, хранимое здесь от порчи, можно есть без всяких последствий для собственного здоровья.
Несмотря на то, что комната выглядит безопасной, первое впечатление обманчиво. Некоторая плоть, свисающая с мясных крючьев, некогда принадлежала людям! Любой

персонаж, решивший посмотреть на замороженные туши, должен совершить обязательный бросок на Ужас, который может сопровождаться ужасающими психическими эффектами, описанными в основной книге правил сеттинга РАВЕНЛОФТ™. Кроме того, один из кусков мяса облюбовала мерзкая коричневая плесень, которая до сих пор подкарауливает неосторожных персонажей. Блейсмит частенько заводит своих жертв в эту комнату, после чего закрывает за ними дверь.

Плесень, Коричневая (1): AC 9, MV 0, HD 0, INT Нет, #AT 0, Dmg 2d8, SA *Обездвиживание*, SD *Поглощение тепла*, AL N, THAC0 19, XP 0.

Местная плесень имеет размер в половину меньший обычного. Из избранной жертвы она может испивать только 2d8 пунктов жизни.

31. Чердак. В это башенное помещение ведет узкая каменная лестница, которая извивается вокруг нерушимое центральной колонны. Камни этого места излучают невидимую ауру зла, которая усиливается с наступлением темного времени суток. Колонна, в свою очередь, источает из себя угрюмое ощущение угрозы. Под одним из каменных блоков, встроенных в центральную колонну, расположен тайный рычаг, который открывает целый стенной блок, ведущий в секретный проход. Воздух во мрачном коридоре несет с собой странное, болезненное ненависти и едва сдерживаемого гнева, связанное с мрачным властителем крепости Стоункрест.

В конце тайного пути располагается печальная комната, где Торренс Блейсмит встретился со своей судьбой. С одной из потолочных балок до сих пор свисает гнилая веревочная петля. Темное, бесцветное пятно на полу комнаты осталось здесь с тех пор, как тело Блейсмита рухнуло с поддерживающей его балки. В том случае, если герои сумеют добыть висящую на чердаке веревку, они сумеют удержать Блейсмита в помещении на 1d6 оборотов. В том случае, если кто-либо из персонажей накинет веревку на шею Блейсмита, то петля срастется и затянется вокруг головы нематериального мертвеца. После этого, веревка вновь потянет призрака к потолку, несмотря на всего его попытки сопротивления. Повиснув под балкой, Торренс начнет дергать ногами, а из его рта вывалиться распухший язык. Персонажи, увидевшие описываемую сцену, должны совершить проверку ужаса и в случае провала выбежать из комнаты, как минимум на 2 оборота.

Блейсмит не испытывает особенной привязанности к чердаку. Однако, его предсмертные эмоции были столь сильны, что ими пропитались все камни башни. Конечно, если Торренс будет окончательно уничтожен, его злые думы и ощущения навсегда оставят проклятую крепость Стоункрест.

КОНФРОНТАЦИЯ С ТОРРЕНСОМ БЛЕЙСМИТОМ

Торренс Блейсмит: AC 0, MV 9, HD 10, hp 60, STR --, DEX --, CON --, INT 19, WIS 19, CHA 16, #AT 1, Dmg Нет, SA *Старение на 1d4x10 лет*, SD *См.ниже,* MR --, AL Законопослушно – Злой, THAC0 11.

По возможности, Блейсмит старается уклониться от прямого противостояния с противниками, так как боится, что ему могут нанести непоправимый вред. Вместо прямого столкновения, Торренс пытается убрать противников при помощи своих многочисленных слуг, способных проникнуть в любую точку домена. Встретившись с потенциальными противниками, Торренс пытается втереться к ним в доверие, но, когда достигает желаемого, вероломно предает своих «друзей». Как правило, Блейсмит уничтожает врагов, послав их на поиски, которые заранее обречены на неудачу. Кроме того, после гибели антагонистов, Блейсмит любит наблюдать за превращением их в нематериальных мертвецов.

Очень часто, Блейсмит пытается внушить противникам, что он устал от своего угрюмого существования, и желает как можно быстрее покончить с ним. После этого, он открывает некую тайную локацию, в которой хранится предмет, свойства которого, якобы способны

снять довлеющее над Торренсом проклятье. Если искатели приключений поверят этим лживым словам, то довольно скоро они закончат свои жизни в какой-нибудь зловещей трясине или топи. Блейсмит достаточно быстро привыкает к новым живым мертвецам, возникшим в результате очередного предательства. Однако, стоит помнить, что Торренс не испытывает особой радости от такого мрачного соседства.

Торренс имеет невероятную власть над руинами Замка Стоункрест. При желании, он может точно определить точку входа в манор, а также местоположение любого, оказавшегося в крепости существа, размер которого превышает размер птицы. Вдобавок к этому, мертвый предатель может на расстоянии закрывать и открывать двери и разбитые окна крепости. Ужасающие завывания призрака, разносящиеся по всей цитадели, легко вселяют ужас в сердца незваных гостей. В том случае, если Торренс умудряется перемещаться по дому незаметно для героев, он пытается отделить членов отряда друг от друга, после чего использует отставших в качестве своеобразного развлечения. Поскольку двери манора закрываются по прямой команде мертвеца, из Стоункреста также сложно сбежать, как и попасть в него.

В отличие от большинства других приведений, Торренс не сильно привязан к месту своей гибели, а значит, может путешествовать на большие расстояния. Благодаря своим необычным способностям, Блейсмит может перемещаться по всей территории домена, и настигать своих противников в потенциально безопасных местах. Впрочем, предатель не часто пользуется подобной возможность, поскольку предпочитает комфорт своей мрачной обители одиноким путешествиям по пределам Стаутон Блаффс.

Несмотря на то, что дневной порой Торренс ходит по замку и может управлять его дверями и окнами, нанести вред своим противникам он может только после захода солнца. Однако, из этого правила есть единственное исключение. Во время сильных гроз, Блейсмит получает в свое распоряжение ночные силы и, следовательно, может осуществить над антагонистами безжалостную расправу. Дневной порой исследовать замок не так уж и опасно, но с приходом ночи, умные искатели приключений должны покинуть Стоункрест, дабы не накликать на себя несчастья.

Блейсмит не может быть изгнан клириками и паладинами внутри своего домена. Служители веры, решившиеся на подобный шаг, скорее всего, будут разочарованы итоговым результатом действа. У них может появиться неприятное ощущение, похожее на то, как если бы Бог отвернулся от них. Ради забавы, Блейсмит частенько претворяется, что святые символы наносят ему немалый урон. Это необходимо призраку для того, чтобы нанести внезапный удар, по расслабившемуся служителю веры. В действительности, Торренс не боится святых символов и может запросто касаться их своею призрачной дланью.

Если Торренсу каким-то образом будет нанесен серьезный урон, то дух его возродиться к нечистой жизни через одну или две недели. Все это время, душа Блейсмита будет проводить в забытьи, страдая от ужасающих переживаний. Все попытки Торренса избежать этого кошмара не приведут к избавлению. Для того, чтобы разрушить злобного призрака, героям будет необходимо выполнить целый ряд важных условий.

Первое условие, подразумевает собой присоединение западной части домена к владениям семьи Блейсмитов. При этом, разрушитель призрака не должен убивать обитающих на ней людей. Проблема с владениями Блейсмитов осложняется тем, что сейчас в западных регионах домена обладают Авернцы. Эти люди боятся своего призрачного лорда, и вряд ли будут иметь дело с иноземцами, которые идут против воли Торренса. Если убийцы предателя не смогут быстро разобраться с юридической принадлежностью владений, то Блейсмит найдет способ запугать Авернцев многочисленными убийствами, что приведет к краху всего начинания.

Втрое условие подразумевает уничтожение тела Торренса, которое находится внутри крепости Стоункрест. Это достаточно трудная задача, так как тело предателя находится в подвале под останками нескольких обманутых жертв. Поскольку Торренс может

чувствовать болезненные ощущения, исходящие от мертвого тела, он стремительно опуститься в подвал, когда герои начнут уничтожать или перемещать его физическую оболочку. В случае столь откровенной угрозы, Блейсмит может материализоваться даже в светлое время суток, после чего начнет трясти башню, и обваливать на головы героям массивные потолочные камни. Несчастные, оказавшиеся под рукотворной скалой, будут испытывать 1d8 пунктов урона в течение каждого оборота, до тех пор, пока из не извлекут из под глыбы.
Когда по мертвому телу Торренса наносят удар, призрачный предатель страдает от настоящей физической боли. Однако, при этом, он не испытывает никакого урона. Предатель может временно потерять сознание, но он обязательно придет в себя спустя 1d6 оборотов. Существует всего один способ гарантированного, вечного уничтожения Блейсмита. Для этого надо опрыскать его кости святой водой, после чего наложить на них заклинание *bless* (или подобное) и наконец, инициировать на труп магию *remove curse*. Когда предатель погибнет, домен прекратит свое существование вместе с ним. Живые мертвецы, населяющие Стаутон, упадут на землю мертвыми, а их нечистый дух вновь соединится с великой туманной завесой. Гибель царства ужаса преобразует угрюмую землю домена в туманную первооснову. Если разрушение домена не произойдет, игроки могут прийти к выводу, что внутри домена появилось еще одно могущественное злое существо, которое заняло место павшего лорда. Появившийся правитель может не подчиняться законам Блейсмита и, скорее всего, попытается уничтожить убийц своего предшественника для того, чтобы запугать возможных противников нового режима.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Когда Блейсмит желает воспрепятствовать свободному перемещению вне границ Домена, вокруг Стаутон Блаффс поднимается непроходимая туманная завеса. Люди, вошедшие в нее, вскоре обнаружат, что направляются в сторону Стаутон Блаффс. Каким бы оригинальным не являлся способ бегства, туман всегда возвращает беглецов в пределы домена.
Иногда, туманы, окружающие остров, принимают форму призрачной армии. Чем ближе герои подходят к бесплотным мертвецам, тем более материальными становятся последние. Когда персонажи приближаются к армии на расстояние в 10 футов, покойники окончательно обретают материальное тело. Вид этих существ невероятно ужасен. Их лица искажены гримасами ужаса, а с проглядывающей белизны костей свисают клочья разлагающейся плоти. Мертвецы стоят столь плотно, что пройти или протиснуться через их строй абсолютно невозможно.
Если кто-либо попытается пролететь над призрачной стеной, мертвецы начнут карабкаться друг на друга. При этом, они могут дотянуться до беглеца вне зависимости от высоты, на которую он поднялся. Прорыть подкоп под мертвецами тоже нельзя, так как лопата будет упираться в стену из костей тех, кто был похоронен в этой земле. Короче говоря, Стаутон Блаффс невозможно покинуть, если Торренс не желает того.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Западные земли домена практически свободны от присутствия монстров и чудовищ. Конечно, иногда эти земли подвергают атакам туманных тварей, но фермеры все равно знают, что их земля свободна от подобных опасностей. Внутри локальных лесных островков можно встретить лишь обычных животных. Таким образом, ужасными противниками героев, путешествующих в западных землях, могут быть волки, да злобные фермеры. Некоторые местные жители, почему-то считают, что их жизнь станет более насыщенной и интересной, если они начнут вершить зло над людьми, прошедшими поблизости от места их обитания. Как правило, такие доморощенные злодеи нападают на

тех, кто заведомо слабее их. Подобные вылазки приносят негодяям огромное удовольствие, ибо их жертвы практически не могут оказать сопротивления.
На восточных территориях домена обитают разнообразные сверхъестественные существа: призраки, злые духи, привидения и другие бесплотные мертвецы, облюбовавшие себе различные местные достопримечательности. Стоит отметить, что именно здесь поселились призраки тех Стаутонцев, что погибли в результате предательства Блейсмита. Злобные покойники не забыли про обман и до сих пор мстят тем живым, которые по нелепой случайности зашли на охраняемую ими территорию.
Дневной порой призраки практически никак не проявляются свою активность, но ночью они устраивают настоящее царство террора. Любой человек, вошедший на восточные территории после захода солнца, неизбежно станет игрушкой в руках нематериальных мертвецов и вскоре погибнет. Стоит отметить, что человек нашедший свою смерть на восточных территориях, вне зависимости от обстоятельств кончины, обязательно преобразуется в бесплотного умертвя. Несчастных, утопших в болоте, ожидает точно такая же участь.
Единственное исключение из вышеозначенного правила существует только для тех, кто умер в результате очередного предательства Блейсмита. В том случае, если человек погибает следуя совету Торренса, он поднимается к новой жизни, как материальный мертвец, HD которого равны показателю его прижизненного уровня. При этом, воскресшие твари не имеют интеллекта, поскольку их разум ушел на подпитку той темной силы, что поддерживает существование проклятой земли. Большую часть времени данные твари проводят в зловещем ступоре, из которого они выходят только тогда, когда что-то начинает представлять угрозу их темному существованию.
В том случае, если Блейсмит погибнет, коренные мертвецы Стаутон Блаффс последуют за своим хозяином. Бродячие покойники, пришедшие из туманов и других царств, конечно же продолжат свое существование.
Внутри Стаутон Блаффс обитает некоторое количество ликантропов. Эти твари ненавидят мертвых последователей Блейсмита, но, при этом, стараются держаться от них как можно дальше. Поскольку обитатели восточных земель легко справляются с различными угрозами, исходящими от монстров, оборотни не доставляют им особых неприятностей. Конечно, внутри домена существуют жители, пораженные описываемой напастью, но они тайно пытаются расширить свою общину, стараясь не попадаться на глаза потенциальным врагам.
Герои, путешествующие по Стаутон Блаффс должны помнить, что внутри домена обитает могущественное привидение, район обитания которого простирается на всю подчиненную землю, в том числе и на западные территории. Странники должны помнить, что ветер, угрюмо вздыхающий между деревьями, несете в Стаутон Блаффс не только перемену погоды, но временами указывает и на кошмарную встречу с правителем туманного острова.

НОССОС

Убей врача и деньги получи, за то, что стал проводником чумы!

Вильям Шекспир

Многие домены Равенлофта прячут свои ужасы за невероятными красотами земель и ландшафтов. Панорамы многих мест демиплана столь величественны, что у путников захватывает дыхание, от невероятной красоты, представшей перед ними. Этим моментом

восхищения частенько пользуются дети ночи, которые с легкостью атакую тех героев, которые созерцают земли Равенлофта.
Кошмарным исключением из вышеозначенного правила является удаленная земля Носсосс. Здесь, ландшафты уродливы, ибо искажены непередаваемой ненавистью, а чудовищные запахи столь обычны, что от них невозможно скрыться. Носсосс можно сравнить с огромной кучей навоза, творец которой был бы горд тем, что с помощью лопаты додумался соорудить подобное «совершенство». Как вы понимаете, истинная правда об этом месте не выставляется на показ, и скрывается под покровом могущественной иллюзии.
Однако, как и в других землях Равенлофта, Носсосс не сразу подавляет путников своим невообразимым ужасом. Как это часто бывает в демиплане, он обрушивается на того, кто не ждет его ужасающих касаний. Перед тем, как проникнуть в пределы Носсосса, путники чувствуют волну отвращения и кошмарный запах, который окружает туманную землю. В отличие от доменов, в которых ужас формирует ландшафт, внутри Носсосса ландшафт влияет на его жителей и формирует непреодолимую ауру ужаса.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Лордом Носсосса является Малус Скелерис – лесной и горный магнат. Впрочем, звание лесного магната он носит по привычке, ибо его рабочие давно вырубили все имеющиеся в Носсоссе леса. К текущему моменту времени, внутри домена вообще нет растительности, а его территория невообразимо загрязнена выбросами, исходящими из промышленных предприятий. Для того, чтобы обеспечить себе прежний уровень жизни, Скелерис занимается добычей угля и последующей перепродажей горных ресурсов.
Как правило, люди информируют Склериса о возможных заговорах против него, поскольку магнат является сосредоточием политической власти домена. Обитатели Носсосса желают выслужиться перед Малусом, поскольку тот может наградить их небольшой частичкой своего могущества. Магнат имеет внутри домена развитую сеть информаторов, вследствие чего, слух о любом, случившемся в Носсоссе событии добирается до его ушей в течение часа.
Скелерис очарован различными заразными заболеваниями. Ходик слух, что распространяет их внутри городских кварталов, для того, чтобы насладиться результатами искусственных эпидемий. Хуже того, некоторые говорят, что он сам создает новые разновидности болезней. В любом случае, известно, что Малус знает о различных проявлениях заразы больше, чем кто-либо еще.
Забавно, но Малус Скелерис был сыном двух друидов, который поклялись защищать один и тот же уголок заповедного леса. К несчастью, мать Малуса умерла при родах, и отец должен был сам воспитывать мальчика. Поскольку жизнь друида была довольно тяжела, молодой Скелерис рос в атмосфере строгой дисциплины и множественных инструкций. Малус ненавидел отца, поскольку тот часто наказывал его и никогда не говорил добрых слов. По этой причине, сын друида решил убить собственного родителя и начал изучать древние книги, в которых содержались описания самых ужасных и мучительных смертей.
Поскольку Скелерис не был уверен в том, что яд сможет убить друга, он был вынужден придумать другой, более коварный план. Выкрав у отца деньги, который тот отобрал у поверженных противников, Малус отправился в ближайший город и нанял банду головорезов. При этом, он маскировался под молодого аристократа, который нанимает на работу лесорубов. Кроме того, Скелерис приобрел несколько одеял, в которые обертывали мертвецов, безнадежно больных или прокаженных. После этого, он во главе своих наемников вернулся назад в лес.
Добравшись до родительской рощи, он приказал свои людям рубить лес как можно более грубо и неаккуратно. Малус знал, что подобная деятельность привлечет внимание отца и тот бросится защищать рощу, не обращая внимания на другие опасности. Действительно,

старший Скелерис вступил в жестокий бой с наемниками – лесорубами, и бился с ними так долго, что Малус успел проникнуть в дом и подменить постельное белье отца зараженными одеялами и простынями.
Когда вечером усталый отец вернулся в жилище, Малус перевязал его раны и отправил в кровать, говоря о том, что друиду необходимо восстановить силы. Когда отец проснулся, в его тело проникла болезнь, которую друид не смог отогнать от себя. Скелерис старший крикнул своего Сына, но Малус не мог, да и не хотел помогать своему отцу. Вместо этого, он просто наблюдал за его мучительным угасанием.
После убийства единственного близкого человека, Малус начал вырубать леса, уничтожая все то, за сохранение чего так боролись его родители. Он так ненавидел чащу, что никто и ничто не могло остановить его от ее полного уничтожения. Когда Туманы Равенлофта похитили проклятую землю Скелериса, ни кто и не заметил перемен. Дымы индустриальные предприятий Малуса скрывали зловещую пелену под покровом тяжелого, отравленного смога. Земля исчезла из одной дымной пелены, для того, чтобы немедленно попасть в другую.

ВНЕШНИЙ ВИД

Малус Скелерис пошел по тропе зла в очень юном возрасте, вследствие чего выглядит он на 20 лет. У него аккуратно уложенные, короткие волосы коричневого цвета. Одевается он аккуратно и богато, дабы подчеркнуть свое высокое положение в обществе. Манеру его поведения можно назвать беспечной и простой. Когда он начинает сердиться, на его лице можно увидеть самодовольную насмешку над окружающими. Впрочем, эта насмешка вообще никогда не сходит с лица промышленного барона.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Малус имеет огромное количество денег и с легкостью тратит их на собственную охрану, экзотическую еду и одежду, а также на прекрасные дома и красивые участки территории. Самое занятное, что Скелерис обычно неудовлетворен своими покупками, и постоянно находится в поиске чего-либо более дорогого и совершенного. Малус до сих пор жаждет мести за свое угрюмое детство и непрестанно уничтожает ту землю, которая долгие годы была всем его миром. Деятельность Скелериса младшего привела к тому, что за территория, простирающаяся за пределами Носсоса, превратились в одну большую свалку, которая источает ужасающие запахи разложения. Миазмы проникают и в особняк Скелериса, постоянно напоминая последнему, о ранее совершенных злодеяниях. Впрочем, Малуса нет до этого дела. Он желает довести свою миссию до победного конца, и окончательно разрушить экосистему Носсоса.
Экспериментальные исследования Скелериса в области заразных заболеваний, после туманного похищения стали еще более наглыми и опасными. Увидев страсть Малуса к различным мерзостям, Темные Силы даровали Скелерису возможность использовать и применять болезни так, как ему кажется нужным. Теперь, Малус мог усиливать тяжесть болезней, заражать ими, а также останавливать и лечить их. При этом, Скелерис оказался единственным человеком в Домене, который был способен накладывать заразу на других обитателей проклятого места.
Стоит отметить, что Скелерис занимается торговлей в Туманах, и знает, как можно провести товары через туманную Пелену. Домен Малуса свободно странствует в похоронной мгле, и может стыковаться своими пределами с любыми землями, имеющими туманную границу. Вышеозначенные возможности, даруют людям средства к существованию, которые спасают им жизнь, пока Скелерис создает новые болезни и разрушает остатки своей родной земли. Богатство и власть позволили Малусу создать фабрики, добывающие очень чистые и редкие минералы самого лучшего качества.

Малуса можно охарактеризовать как елейного и «очаровательного» человека. До некоторых пор, Скелерис ведет себя очень дружественно. Однако, если он решает, что кто-либо представляет для него угрозу, Малус немедленно преображается и показывает свой истинный облик. В любом случае, относительно Скелериса никогда не стоит заблуждаться. Он цинично использует людей до тех пор, пока их можно использовать. В том случае, если человек начинает сопротивляться его начинаниям, или становится бесполезным, Малус с легкостью уничтожает его.
На словах Скелерис заявляет, что неподдельно радеет за повышение уровня жизни каждого жителя Носсосса. Малус, громким и воодушевленным голосом может говорить о хорошей жизни для всех, а также о том, в каком прискорбном состоянии находятся сегодняшние обитатели мрачной земли. Однако, дальше разговоров вышеозначенная болтовня никогда не заходит. Люди, хорошо знающие Скелериса понимают, что в действительности промышленный магнат абсолютно безразличен к горестям всех остальных людей. Скелерис любит выступать перед теми, кто всегда соглашается с ним, и очень быстро расправляется с умниками, возжелавшими изменить сложившийся порядок вещей.

ЗЕМЛЯ

Когда персонаж впервые попадает в Носсосс, он сразу же ощущает невообразимое зловоние, исходящее от этой угрюмой земли. Гниющие органические останки, переполненные канализационные стоки и дымящийся мусор встречаются в каждом уголке огромного города. Потом, глаз наблюдателя примечает еще одну достопримечательность местного ландшафта – отвратительную серо-желтую пыль, которая покрывает улицы домена и стены его домов. Описанная выше пыль выпадает из облаков города, как осадок, получившийся вследствие сожжения очередной мусорной свалки. Небо домена столь загрязнено выбросами, что его облака раскрашены всеми цветами радуги. Внутри Носсосса можно увидеть синие, зеленые, красные, желтые и оранжевые небеса.
В действительности Носсосс это одна гигантская свалка, парящая в глубинах туманов. Некогда чистые, широкие проспекты этого места ныне завалены мусором, который постоянно сдувается порывами дикого ветра. Аллеи домена покрыты комьями склизкой грязи и над ними постоянно стоит вонючая дымка испарений. Канализация Носсосса несправна, и переполнена, вследствие чего, город заполнен потоками мерзкой жидкости. Отдельные районы поселений сплошь завалены индустриальными обломками, вокруг которых скапливаются стоячие канализационные озера, по которым невозможно ходить без содрогания, и без заляпанных сапог.
Вне всякого сомнения, большую часть Носсосса занимает одноименный город, простирающийся на три квадратные мили пространства. По периметру поселения расположены особняки богатых людей, которые не желают дышать той вонью, что губит обычных обитателей города. Когда домен прибывает к чужой туманной границе, исходящие из него миазмы, вторгаются в сопредельные земли.
В отличие от бедных обитателей города, богачи живут в прекрасных домах, украшенных зеленью и цветущими садами. В манорах этих людей располагается множество комнат, красиво обставленных различными предметами роскоши. Вне всякого сомнения, богатые обитатели Носсосса живут как короли, возвышающиеся над своими бедными крестьянами.
Носсосс полностью лишен зеленых насаждений, которые сохранились лишь внутри аристократических домов. Еще несколько десятилетий назад, дикие ветра, отравленные дожди, сильный снег и регулярные ядовитые осадки полностью уничтожили экологическую систему Домена. Теперь, внутри Носсосса невозможно заниматься земледелием или выпасом скота. Пищу местным людям может обеспечить только тяжелый труд на шахтах, ибо минералы Носсосса очень ценятся в других регионах Царств Страха.

Территория, на которой живут обычные горожане, выглядит крайне отвратительно. Она заставлены множеством скособоченных многоэтажных зданий, которые крайне неустойчиво выглядит и кишат мерзостными насекомыми, пауками и другими чудовищными порождениями свалок. Люди живут в невообразимой грязи и смраде, которая практически непереносима. Впрочем, обитатели Носсосса буквально счастливы, что им приходится обитать на поверхности, а не внутри городской сточной системы.

Единственный городской рынок находится на краю города, подальше от безобразных свалок домена. Здесь торговцы Носсосса (местные или нанятые за деньги Скелерисом), пытаются продать руду посланникам иных земель или выменять друг и друга ценные товары. Стоит отметить, что иноземцы торговцы редко заходят в это зловещее место. Впрочем, коммерсанты, не боящиеся риска, всегда покидают Носсосс в загаженной одежде, но с карманами набитыми золотом

Гигантское индустриальное поселение, содержит внутри себя огромное количество рудников, которые непрестанно добывают уголь и золото. Два самых ценных для торговли минерала. Кузницы, и предприятия, работающие на угле, расположены во всех районах Носсосса. Им зловещие трубы выбрасывают в воздух домена огромные столбы черного дыма, который непрестанно смешивается с отравленным ветром.

Погода внутри домена такая же отвратительная, как и запах. Большую часть времени, в домене Скелериса стоит влажная, теплая погода, от которой жителей не спасает даже местный отравленный ветер. Разноцветное небо затянуто рваными облаками, перемещающимися по нему с невообразимой скоростью. Солнце никогда подолгу не светит над Носсоссом, как будто бы боясь опалить его своими безжалостными лучами. В том случае, если светило выходит из облачной пелены, его диск всегда подернут неясной дымкой, образованной индустриальными выбросами.

Когда воздух домена становится холоднее, а ветер прекращает свой натиск, повышенная влажность земли образует зловещую туманную дымку, поднимающуюся над городскими улицами. Туман сокращает дальность прямой видимости до 10 футов, вследствие чего движение в Носсоссе замирает, и по улицам движутся лишь одинокие пешеходы. Такие дни как нельзя более подходят убийцам и разбойникам, заселяющим лачуги Носсосса, поскольку туман скрывает их перемещения, а безветренная погода мешает распространению отвратительных запахов.

В том случае, если температура продолжает понижаться, над городом начинают идти стремительные дожди. Небеса открывают свои угрюмые врата и извергают на землю неудержимые потоки воды, которые можно сравнить лишь с водопадами. Дождь смывает грязь с улиц, и одновременно с этим затопляет множество домов и лачуг отравленными мерзкими водами. Дождь не преображает город. Он лишь перемещает мусор из одного района в другой, уничтожая одни, и образуя другие скопления грязи и хлама. Кроме того, безудержные потоки воды потачивают стены домов и вызывают эрозию почвы. Вода дождя отравлена, и наносит 1 пункт урона в десять минут времени, любому человеку решившего прогуляться под его каплями. Известно, что растения не переносят подобные осадки и умирают во время первого сильного ливня.

После дождя, небеса домена становятся ясными на краткий промежуток времени. Над улицами вновь поднимается воющий ветер, а температура начинает стремительно приближаться к нулю. В том случае, если холода продолжаются, уличные лужи покрываются тонким панцирем льда. Следующая стадия похолодания приносит с собой грязный снег. В крайних случаях, снегопад превращается в зловещую пургу, которая белым саваном окутывает замерзающий город. Снег засыпает улицы и превращает мусорные кучи в гигантские стылые сугробы, серо-белого цвета.

Однако, царство относительной белизны продолжается не очень долго. Вскоре снег вновь превращается в дождь, а температура поднимается выше нуля, даруя Носсоссу, ставшую привычной, жару. Сугробы начинают таять под палящими лучами солнца, превращая улицы в серую мешанину грязи. В такие дни, из-под снежного покрова вновь начинают

исходить невообразимо мерзостные запахи. Городская грязь просачивается внутрь самых лучших сапог, быстро превращая их в гниющие развалины из кожи.
Когда солнечные лучи пожирают остатки снега, улицы не надолго очищаются от грязи и отвратительный цикл начинается снова. Как правило, вышеозначенный процесс повторяется не реже раза в четыре месяца.
Еще одной бедой домена являются огромные полчища мужи. Город буквально населен ордами этих противных, жужжащих тварей, которые роятся на мусорными кучами и канализационными коллекторами. Герои, бродящие по городу, натыкаются на рои насекомых хотя бы раз в течение оборота. Летучие паразиты Носсосса плодятся в огромном количестве, вследствие чего, небеса домена буквально заполнены их омерзительными стаями. В темных углах улиц водятся полчища крыс, строящих себе норы в многочисленных мусорных кучах.

НАРОД

Подавляющее большинство обитателей домена имеют бледную кожу, синие глаза и светлые волосы. Иногда, конечно, из этого правила встречаются редкие исключения. По последним подсчетам, в Носсоссе обитает, примерно, 6 тысяч человек.
Местных жителей можно охарактеризовать, как нищих и убогих людей, которые обеспокоены лишь собственным существованием. Они ищут выгоду исключительно для себя, и им нет никакого дела, что другие могут пострадать от их деятельности. Иногда, горожане Носсосса устраивают жестокие выходки, которые приносят им несказанное моральное удовольствие. По этой причине, нет ничего удивительного в том, что самое любимое развлечение местных жителей заключается в выбивании денег из случайных прохожих. Важнейшей чертой горожан является нетерпением. Обитатели Носсосса хотят всего и как можно быстрее. При этом, их совсем не интересует, что станет от их торопливости с другими. Конечно, среди горожан есть и нормальные люди, но их число не так уж и велико.
Для того, чтобы продвинуться по социальной лестнице Носсосса, горожанин должен посещать маскарады. Конечно, балы открывают свои двери только для богатых обитателей города, но каждый житель домена стремится проникнуть на них, преодолев все возможные преграды. Богатые горожане знают, что простолюдины Носсосса живут в грязи, и отвратительно пахнут. По этой причине, обитатели низа, решившие проникнуть на бал, стараются принять ванну или сходить в баню, чтобы смыть с себя отличительные признаки бедности.
Богачи Носсосса до смерти боятся бедняков, поскольку верят, что они являются разносчиками редкой заразной болезни, которую невозможно излечить обычным способом. При этом, верхушка общества нисколько не страдает от того, что плохое здоровье горожан является следствием их разрушительной деятельности. Считается, что в Носсоссе свирепствует эпидемия заразной болезни, которая с одинаковой легкостью поражает все слои городского общества, не делая никаких различий для людей, стоящих на разных ступенях социальной лестницы. К настоящему моменту времени, обитатели роскошных особняков находятся в состоянии паники, и тщательно следят за своими гостями, пытаясь заранее выявить среди них возможных простолюдинов.
Для того, чтобы обезопасить себя от заразы, финансовые «аристократы» принимают себе на службу искателей приключений и охранников, способных защитить их от контакта с рядовыми обитателями Носсосса. К сожалению, эти богачи до сих пор не могут понять, в чем заключается их собственная вина, и почему горожане с таким упорством пытаются заразить их.

ЗАКОН

В Носсоссе правит олигархическая верхушка, которая рассчитывает исключительно на силу денег. Если взглянуть на домен беспристрастным взглядом, то в нем царит состояние близкое к анархии. Бедные люди пытаются выжить, тогда как олигархи пытаются использовать их для накопления еще большего богатства и достижения своих собственных целей. Охранники богачей преданно служат своим хозяевам и жестоко расправляются со всяким, перешедшим дорогу их господину. Главное правило Носсосса называется Золотым. Оно гласит следующее: Правит тот, у кого есть деньги. Самый богатый человек Носсосса – Малус Скелерис. По этой причине он и является правителем города.

Ужасные болезни являются частью повседневной жизни Носсосса. Различные заболевания распространяются здесь с невиданной скоростью. Внутри города постоянно создаются новые мутагенные штаммы, с которыми не могут справиться лучшие лекари домена. Поскольку люди домена пренебрегают религией, и не любят клириков, магическое лечение здесь практически неизвестно.

Стоит отметить, что магия вообще не очень эффективна в Носсоссе. Заклинания лечения здесь в два раза менее эффективны чем в других местах. *Лечение болезни* убирает лишь один из симптомов заболевания, и не затрагивает оставшиеся. С помощью магии лечения в Носсоссе нельзя вылечить смертельную болезнь, ее можно сделать менее опасной, превратив в ослабляющую болезнь. Для полного лечения придется потратить еще раз одноименное магическое заклинание. В любом случае, заклинатели, попавшие в Носсосс должны помнить, что местное население предпочитает магии лечение травами, пиявками и припарками.

Инициатором моды на подобную медицину является Малус Скелерис – самый богатый человек Носсосса. Все остальные обитатели просто копируют его привязанность нелепо подражая человеку, стоящему на более высоком месте в социальной лестнице. По этой причине, на клириков в Носсоссе смотрят как на практикующих шарлатанов, которые не стоят потраченных на них денег.

В течение первой недели пребывания в Носсоссе, все персонажи должны совершать ежедневный спасбросок против яда. Провал броска означает, что герои подхватил через еду, воздух или воду домена одну из ужасных заразных болезней. Действие заразы подобно действию клирического заклинания *cause disease* в его ослабляющей форме. В том случае, если герой проваливает бросок второй раз, тяжесть заболевания усиливается. Если персонаж проваливает третий бросок, то зараза оказывается смертельной. Если все броски против яда оказываются успешными, то герой будет вынужден совершать такие проверки не каждый день, а только лишь раз в неделю. В случае нового провала, результаты заболевания рассчитываются, как было показано выше.

КОНФРОНТАЦИЯ С МАЛУСОМ СКЕЛЕРИСОМ

Малус Скелерис (человек 0-го уровня): AC 9, MV 12, HD 0, hp 5, STR 13, DEX 15, CON 13, INT 19, WIS 15, CHA 20, #AT 1, Dmg 1d4+3 (Кинжал +3), SA *Заразная атака*, SD *Очарование,* MR 20%, AL Нейтрально – Злой, THAC0 20.

Малус не обладает магическими способностями и не умеет хорошо сражаться в ближнем бою. Однако, он компенсирует эти слабости гениальными способностями к вранью, злым наветам и хитрым сделкам. Вышеозначенные способности даровали ему невиданную власть. Кроме всего прочего, Скелерис обладает информацией из всех областей знаний и имеет множество альтернативных планов на развитие каждой ситуации. Он разбирается в людях и способен манипулировать обитателями домена, руководствуясь собственными желаниями.

Когда битва неотвратима, Малус пытается *очаровать* противника. Скелерис ненавидит данную процедуру, поскольку она пронзает его голову чудовищной болью. В том случае,

если естественное или магическое очарование проваливается, Скелерис готовится к бою, несмотря на свои ограниченные способности к прямому противостоянию с противником.
Последней надеждой Малуса является дар *Заразного нападения,* который схож по своему действию с клирическим заклинанием *cause disease.* При этом, стоит отметить, что заклинание Малуса в пять раз более эффективно, и начинает сказываться немедленно. Заразу невозможно излечить ничем, кроме волшебного заклинания *wish* или *limited wish.*

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Когда Малус желает закрыть границы домена, огромные курганы мусора вздыбливаются из груд индустриальных отходов, запрещая дальнейший проход героям. Гнилая стена, выпирающая из земли домена, возвышается на 75 футов над уровнем земли. По ней невозможно вскарабкиваться, поскольку отходы чрезвычайно неустойчивы и регулярно обваливаются под руками храбрецов, грозя похоронить под собой наиболее упрямых искателей приключений. В том случае, если персонажи окажутся неосторожными, на них рухнет огромная куча отвратительного, гниющего мусора.
В том случае, если герои долезают, примерно, до середины стены, то перед ними встает еще более сложное испытание. Среди мусора начинают появляться осколки стекла и разнообразные железные предметы. Если персонажи продолжают продвигаться вперед, то у них появляется серьезный шанс порезаться. Мелкий мусор Носсоса способен причинить вред даже в том случае, если герой одет в зачарованные доспехи. За один фут движения по «агрессивной» стене, персонаж получает дополнительные 1d6 пунктов урона. При этом, игрок должен совершить обязательный бросок против заклинания со штрафом -4, провал которого означает, что персонаж подхватил ослабляющую форму заклинания *cause disease.*
Если персонажи, каким-то чудом сумели добраться до вершины мусорной горы, то их ожидает горькое разочарование. Вверху царствует дикий, пронизывающий ветер, который с радостью сбросит вниз кургана всякого, кто пытается двигаться по поверхности его вершины. Стоит отметить, что воздушный поток преодолевает любое магическое сопротивление и не подчиняется волшебным влияниям игроков. После падения с вершины кургана, герои вынуждено получают 8d6 пунктов урона.
Если персонажи упрямо идут вперед, стараясь не поддаться дикому воздушному потоку, их атакуют армады грязных городских птиц – голубей, ворон и других пожирателей падали. Перебить этих тварей невозможно, поскольку на место каждое павшей птицы прилетают две новые. Атака грязных птиц причиняет 2d8 пунктов урона в течение оборота, и продолжается до тех самых пор, пока персонаж не опускается на землю. При этом, тварям совершенно не важно, что вернулось на землю Носсоса – мертвое тело, или живой человек.
Закрытие границ можно почувствовать на значительном расстоянии от края домена, поскольку данное явление всегда сопровождается усилением ветра, а также более сконцентрированными запахами разложения, которые начинают витать над городом. В такие дни, внутри Носсоса возрастает напряженность, а обитатели домена становятся гораздо более жестокими и безжалостными чем обычно.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Большинство случайных столкновений в пределах Носсоса происходит с отвратительными тварями, являющимися носителями заразы. Герои могут наткнуться на полчища крыс, мух и других мерзких вредителей и паразитов. На местных отбросах и органических останках часто растут неприятные и крайне агрессивные хищные грибы.
Кроме злобной мелюзги, в индустриальных свалках домена обитают гигантские существа, которые заявляют о себе время от времени. Они вылезают из древней гнили или сточной

системы города, для того, чтобы поражать болезнями пределы верхнего мира. Скорее всего, самыми кошмарными обитателями мусорных ям являются гигантские многоножки. Внутри домена водятся самые разные подвиды этих существ. Популяция тварей действительно огромна, поскольку жители Носсосса даже не пытаются бороться с ними.
Внутри сточной системы города обитают полчища верекрыс, численность которых постоянно увеличивается. Для того, чтобы обезопасить будущее своего вида, крысы оборотни усиленно размножаются и непрестанно заражают все новых и новых людей. Отвратительные чудовища скрываются дневной порой в сточной системе города, но по ночам выбираются наружу. Поскольку внутри канализации обитает множество живых существ, бестии должны быть крайне осторожны, для того, чтобы не выдать верхнему миру тайну своего существования.
Огромное количество вредителей и паразитов привело к тому, что внутри Носсосса появились существа, охотящиеся на распространителей заразы. Внутри домена достаточно часто встречаются не только маленькие, но и гигантские пауки, которые ловят насекомых, крыс и неосторожных людей, решивших пройти через территорию их охоты.
Ядовитые пространства Носсосса стали прибежищем для агрессивной слизи. Желтая слизь и желатиновые кубы ползают внутри отвратительной сточной системы и пожирают отходы, которые попадают в коллекторы из внешнего мира. Слизи чрезвычайно опасны для тех любопытных, что решили прогуляться по канализации ради своего «удовольствия».
Кроме всего прочего, внутри домена живут мертвецы, встреча с которыми возможна в любом районе города. Поскольку внутри Носсосса нет кладбищ, ожившие покойники расхаживают по поселению так, как им вздумается. Ни один обитатель домена не знает, что возвращает умертвей к нечистой жизни. При этом, общее количество оживших покойников возрастает с каждым днем. Стоит отметить, что ожившие в Носсоссе мертвые являются наиболее ужасными представителями своего племени. В домене можно встретиться с разложившимися зомби и гниющими гхастами. Внешний облик, и зловоние, исходящее от этих тварей, невообразимо отвратительны. Эти создания не вызывают даже капли жалости, которая сменяется у наблюдателя чувством ненависти и злобы.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ВЕРЕАКУЛА

Климат / Регион:	Любой Океан
Частота:	Очень редкие
Организация:	Нет
Цикл активности:	Любое время суток
Диета:	Хищная
Интеллект:	От низкого до чрезвычайно высокого (5-16)
Сокровища:	См. ниже
Мировоззрение:	Нейтрально-злое
Количество:	1
Класс брони:	0
Передвижение:	12, Sw 18
Hit Dice:	10+3 или 12+3
THAC0:	10 или 8
Количество атак:	1
Повреждения/Атаки:	5-20 или 6-24
Специальные атаки:	См. ниже
Специальные защиты:	Для причинения вреда необходимо оружие +1 или серебряное
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	Большая (20 футов в длину)
Мораль:	Стойкая (11)
Опыт:	4,000 (10HD) - 6,000 (12HD)

Рыбаки бояться акул, но вереакул они бояться еще больше, ибо эта ужасая помесь двух существ, куда кошмарнее обычных хищных рыб и шухагинов. Эти огромные хищники пожирают не только рыбаков, но и их уловы, разрывая на части все, что встретилось им на пути. В человеческой форме, эти создания выглядят как огромные, невероятно сильные люди, тогда как в виде рыбы они принимают облик большой белой акулы. Стоит отметить, что в человечьей форме эти твари действуют не менее жестоко, чем в рыбьей.

Бой: В начале боя, вереакулы пытаются поднырнуть под оппонента, и оторвать ему ноги. Эти твари знают, что в большинстве случаев, их противники никак не могут обезопасить себя от внезапного удара из-под воды. В том случае, если внезапная атака оборотня успешно, он может попытаться заглотить жертву. Монстр начинает пожирать своего противника, его бросок атаки на 5 пунктов превосходит величину, необходимую для удачного попадания. Оказавшись в зубах акулы, жертва начинает терять 15 пунктов жизни в оборот. Выбраться из челюстей невероятно сложно. Иногда, побег удается, если жертва твари использует очень острое режущее оружие. Однако, даже в этом случае, акула отпускает персонажа, если он своими ударами отбирает у нее не менее 50% жизни. Жертва подводной атаки получает кумулятивный штраф -1 к своим атакам, который увеличивается на 1 пункт в течение каждого следующего оборота. Таким образом, на второй обороте он оказывается равен -2, тогда как на третьем -3 и так далее, до тех пор, пока персонаж не умрет или не освободиться.
Если оборотень не может сразу же пожрать свою жертву, он начинает против нее серию стремительных атак. Акула более не таиться, и непрестанно атакует жертву, пытаясь измотать ее множественными ранениями. В большинстве случаев, персонажи

оказываются беззащитными против таких атак, даже если знают о присутствии подводного хищника.
Как правило, вереакула плавает в окружении нескольких маленьких акул, которые охотно атакуют добычу вместе со своей повелительницей. Распространившийся в воде запах крови, может привлечь к кровавому пиршестве огромное количество подводных хищников. Очень часто, подобные массовые атаки приводят акул в безумное, неконтролируемое состояние.
Вереакулы могут быть убиты лишь магическим или серебряным оружием. Все остальные средства уничтожения практически бесполезны против толстой, грубой шкуры монстра. Поверхностные раны твари не наносят ей вреда и затягиваются с очень большой скоростью.
Место обитания/Общество: Вереакулы – это одиночные создания, которые не стремятся к социальным формам обитания. Иногда, конечно, они вступают во временные союзы с другими акулами и шухагинами, но делают это только в том случае, если задуманное ими действие совершенно не выполнимо для одиночки. В то же самое время, вереакулы шухагины частенько объединяют свои силы с обычными шухагинами, поскольку подводные оборотни пользуются огромным уважением в среде подводных монстров.
Стоит отметить, что морские оборотни могут командовать и управлять 35% встреченных в море акул.
Экология: Люди вереакулы чрезвычайно редки, поскольку человечество всегда опасалось хищных рыб и старалось не конфликтовать с ними. Акулы так же не часто встречались с людьми, так как последние проводят большую часть своего времени на суше, а не в глубинах моря. Люди, ставшие жертвами нападения вереакул, как правило, оказываются серьезно изранены и изувечены, что, в целом, никак не отражается на их рыбьем облике. Особо стоит отметить тот факт, что вереакулы, получившиеся их людей, невероятно чутко относятся к своим территориальным владениям, и не пускают других хищников в регион, расположенный рядом с их домом – подводной пещерой или затонувшим кораблем. Твари будут защищать свою обитель до самой смерти. Кроме того, вереакулы частенько выбирают в качестве места обитания такие подводные достопримечательности в которых могут находиться утерянные сокровища. Оборотни используют поднятые из глубин драгоценности для достижения своих собственных целей.
В человеческой форме вереакулы могут дышать под водой на протяжении целого часа. Когда вышеозначенный промежуток времени истекает, оборотень начинает задыхаться, получая 1d10 пунктов урона в оборот. Для того, чтобы не умереть, ему придется глотнуть свежего воздуха или превратиться в акулью форму.
Вереакулы шухагины встречаются гораздо чаще, чем вереакулы люди. Как правило, эти существа охраняют шухагинов аристократов или управляют акулами, которые обитают рядом с городами подводных чудовищ. Шухагины могут пройти тест на становление в оборотня, когда достигают взрослого состояния. Вышеозначенное испытание проходят примерно 10% шахугинов, которые могут рассчитывать на более высокое положение в подводном социуме.
Через два оборота после своей смерти, вереакулы утрачивают свой рыбий облик и превращаются в истинную форму человека или шахугина.

МАРИКИТ

Климат / Регион:	Катакомбы и городские сточные системы
Частота:	Обычные
Организация:	Стая / Улей
Цикл активности:	Ночь
Диета:	Хищная / Страх
Интеллект:	Низкий (5-7)
Сокровища:	A,B,F (только в логовах)
Мировоззрение:	Законопослушно-злое
Количество:	2-20
Класс брони:	3
Передвижение:	15
Hit Dice:	3+2
THAC0:	16
Количество атак:	3 (когти/когти/укус)
Повреждения/Атаки:	1-6/1-6/1-8
Специальные атаки:	Нет
Специальные защиты:	См. ниже
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	M (6-7 футов высоты)
Мораль:	Элитная
Опыт:	420

Истинной родиной Марикитов является домен Тимор. Скрываясь в мрачных тенях сточных коллекторов и туннелей, эти твари стараются не попадаться на глаза обыкновенным людям. Свои жестокие нападения они совершают тогда, когда их жертва думает, что ей уже ничего не угрожает. К тому времени, когда на помощь растерзанной жертве прибегает городская стража, потенциальный противник пропадает, скрываясь в кромешном мраке подземных комплексов.
Марикиты выглядят как огромные, сильные гуманоиды с черной и чрезвычайно прочной кожей. По всей видимости, верхние покровы тварей благоприятствуют их незаметному передвижению в мрачных тенях катакомб. Глаза марикита мерцают во мраке, словно две красных плошки. Однако, по желанию, тварь может приглушать их свет и становиться практически полностью невидимой, выбирая удобный момент для нападения.

Бой: Марикиты никогда не атакуют в одиночку. Вместо этого, они наваливаются на жертву целой стаей. Описываемые бестии никогда не отступают и дерутся до самого конца даже в том случае, если все их товарищи оказались мертвы. Кроме того, твари не отступают из сражения если ими не получен прямой приказ, исходящий от королевы улья. В случае отступления они пытаются забрать мертвые тела себе подобных, поскольку не желают, чтобы мир прознал о существовании их отвратительной расы.
Марикиты атакуют своих жертв при помощи острых когтей и зубов, после чего разрывают ее на куски. Описываемые твари, частенько выползают через туннельные люки на городские улицы, после чего ловят несчастных прохожих и утаскивают их в бесконечный мрак. Кожа марикитов столь прочна, что в половину снижает урон от дробящего оружия.
Марикиты предпочитают сражаться в темноте, так как большую часть своей жизни они провели в угрюмом мраке коллекторов и сточных туннелей. Сражаясь в пространствах с ярким светом, они получают штраф -4 на броски атаки. Штраф понижается до -2 когда тварям приходится драться в легком, неясном свете, окутывающем место битвы, и до -1 когда свет слаб и незначителен. Марикиты имеют способность инфравидения, вследствие

чего могут видеть во мраке, на расстоянии в 120 футов. В то же самое время, существа обладающие такой же способностью четко марикитов видеть не могут. Вместо этого, жертв с ночным зрением наблюдают странные размытые силуэты, которые со всех сторон приближаются к ним. Подобный эффект достигается марикитами благодаря своей уникальной коже, которая поглощает большую часть исходящего от тела тепла. Таким образом, шанс увидеть марикита во мраке равен всего 25%.

Описываемые твари чрезвычайно любят тьму, поскольку она позволяет более эффективно пугать жертв. Отвратительные скользящие звуки и странные звуки отдаленных шагов заставляют людей вспоминать о своих самых страшных ночных кошмарах. К тому моменту, когда Марикиты наносят удар, их жертвы уже пребывают в состоянии панического ужаса. Для того, чтобы защититься от нападения бестий, жертва марикитов должна совершить спасбросок против волшебства со штрафом -2. В случае провала, несчастный герой просто не сумеет справиться со своим страхом.

Место обитания/Общество: Марикиты живут в огромном улье, который располагается глубоко под Тиморскими улицами. Общество марикитов управляется королевой Улья – чрезвычайно огромной и злой тварью, облик которой имеет много схожего с огромным, невероятно отвратительным пауком. Со своими верными последователями королева общается при помощи телепатических импульсов, которые действуют в радиусе 5-ти миль от улья.

Социум маркитов состоит всего из двух классов – охотников и королев. В улье живет всего одна королева. При этом, не стоит забывать, что в Равенлофте располагается всего один улей. Скорее всего, королева живет только лишь для того, чтобы питаться и производить потомство. В большинстве случаев, королева рожает охотников, но иногда на свет появляется маленькое существо подобное ей самой.

Экология: Похоже, Тимор единственное известное нам место, в котором существуют марикиты. Впрочем, весьма вероятно, что до момента похищения города туманами Равенлофта под Тимором жило несколько королев. Вполне вероятно, что судьба молодых королев до сих пор решается где-то вне пределов огромного города. Если Тимор будет уничтожен, яйца королевы будут перемещены в иную точку пространства. К сожалению, место их перемещения неизвестно. По всей видимости, марикиты чрезвычайно довольны Тимором, поскольку он снабжает их пищей столько лет, сколько существует сам, и будет делать это до тех пор, пока полностью не вымрет.

Пищей марикитов является не только мясо жертв, но и их страх. Вполне вероятно, что чувствуя эманации чужого ужаса, монстры получают некий род энергетической подпитки. По слухам, когда-то марикиты были людьми, которые решили слушаться приказов королевы и начали убивать тех, кто был слабее и беспомощнее их. Этим людям так понравился страх, который распространяли вокруг себя их деяния, что вскоре они стали нуждаться в нем также, как и в обычной еде. Когда они окончательно подчинились королеве, их ужасное существование перестало казаться смешным, ибо они превратились в кошмарных чудовищ.

ОСТРОВА УЖАСА

Добро пожаловать в земли террора, в царства темного ужаса, предательства и интриг. Туда, где великолепие дневного света сменяется невообразимыми ужасами ночной темноты. Здесь мертвые поднимаются из своих холодных могил, а самые страшные сны вторгаются в мир объективной реальности. Мы начинаем путешествие по землям, в которых поселилось невообразимое зло.

Сейчас, Равенлофт стал значительно мрачнее, чем был раньше. В его туманах появились новые острова, которые бросают вызов храбрейшим героям, и мы надеемся, что ты откликнешься на их зов. Посети девять новых доменов, от кошмаров которых у тебя захватит дыхание. Новые лорды постараются свести тебя в могилу сетью своих кошмарных заговоров и интриг. Кроме того помни, что каждый новый остров страха, от И'Ката до Тимора, обладает детальной картой местности, на которой указаны все региональные достопримечательности.

Опасайся туманов Равенлофта, избегай их, но и уважай одновременно с этим. Ведь они единственный барьер, воздвигнутый между тобой и реальностями холодящего ужаса.

ПРИЛОЖЕНИЕ СОДЕРЖИТ 96 СТРАНИЦ И ПРЕДНАЗНАЧАЕТСЯ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ЛЮБЫХ УРОВНЕЙ.

АВТОРЫ – Colin Mc Comb и Scott Bennie, ПЕРЕВОДЧИК – Mr.Garret

© 1992, TSR, Eternal Order